

# PC Games CD-ROM & Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

**DM 9,90 mit CD-ROM**

Bei den Machern von

## Simon the Sorcerer 3

Adventure Soft enthüllt sein neuestes  
Projekt: Greetings from Planet Earth

Das Spiel zur Serie

# Star Trek

Mit Viacom auf Deep Space Nine

Sollten Sie hier keine CD  
vorfinden, so wenden Sie sich bitte  
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie  
diese bitte an:

Computer Verlag  
Reklamationen PC Games  
Am Steinacher Kreuz 22  
90 427 Nürnberg

## WarCraft 2

Die Offensive der  
orkischen Horden!

+ Tips & Tricks zu:  
Gabriel Knight 2

### COVER-CD-ROM

#### 2x INTERPLAY

Descent 2  
Conquest of the  
New World

#### 3x BULLFROG

Dungeon Keeper  
Syndicate Wars  
Creation

#### 4x SIERRA

Earthsiege 2  
Torin's Passage  
Space Bucks  
Professor TIM

FÜR DOS, WIN 3.x,  
WINDOWS 95

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM



Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!



# Dieses Spiel macht keinen Spaß. Es macht Angst.



HOTLINE 0400 99 1113 · INTERNET [www.vie.co.uk/vie](http://www.vie.co.uk/vie)



Nach den grausigen Morden aus The 7th Guest war es ruhig geworden in  
Harley. Doch jetzt erwacht die Erinnerung an eine dunkle Vergangenheit wieder  
zum Leben. Und Sie stecken mittendrin. Falls Ihnen das zuviel Angst und  
Schrecken bereitet, züchten Sie doch Rosen. Oder Astern. Oder Hyazinthen.

**THE 11TH HOUR**  
The sequel to The 7th Guest

KOMPLETT IN DEUTSCH.



## Neuer Boom: Science Fiction

Wenn Sie einen Blick in diese Ausgabe werfen, so werden Sie schnell feststellen, daß das Thema Science Fiction unter den Spieleherstellern sehr beliebt ist. Das liegt wohl zum größten Teil daran, daß man in diesem Bereich seinen Ideen freien Lauf lassen kann (sofern es sich nicht um eine Lizenz wie Star Wars oder Star Trek handelt), um Realitätsnähe braucht man sich nicht zu kümmern. Egal ob man nun fliegende Autos oder fahrende Flugzeuge in sein Spiel integrieren möchte, bei der Entwicklung ist man nahezu keinen Einschränkungen unterworfen, alles ist möglich.

Die Zeiten, in denen man Computerspiele streng nach dem Vorbild diverser Fernsehserien gestaltete, sind endgültig vorbei. Bestes Beispiel ist wohl in diesem Zusammenhang Cybermage, das mit einer einzigartigen, sich langsam aufbauenden Story aufwarten kann. Wer weiß, vielleicht kommen die großen Filmproduzenten schon in naher Zukunft auf den Trichter, daß nicht nur Reißer wie Mario Bros., Mortal Kombat oder Street Fighter im Kino erfolgreich sein könnten.

Sehr bedauerlich erscheint in diesem Zusammenhang jedoch die Entwicklung, daß Rollen- und Fantasyspiele immer mehr in den Hintergrund treten. Stonekeep war die große Ausnahme und wird es wohl für lange Zeit auch bleiben, denn Ultima 9, Wizardry 8 und Lands of Lore 2 erscheinen nicht vor Weihnachten 1996. Lediglich aus Deutschland gibt es gute Nachrichten: Das Schwarze Auge 3 liegt in den letzten Zügen und wird noch im Frühjahr auf den Markt kommen. Ansonsten wird das ehemals größte Marktsegment Rollenspiele eher stiefmütterlich behandelt, und Fans müssen auf Mischgenre ausweichen.

## Wer ist noch online?

Die Gebührenerhöhung der Telekom macht vor allem dem Online-Markt schwer zu schaffen. Schon am 2. Januar 1996, also gleich am ersten Tag der Reform, waren deutschsprachige Foren auf CompuServe, deutsche WWW-Seiten und auch private Mailboxen wie leergefegt.

Welcher Benutzer, der nicht die gewaltig ansteigende Telefonrechnung von der Steuer absetzen kann, kann es sich jetzt noch leisten, durch das Web zu surfen? Jetzt ist die Telekom gefragt, schnellstmöglich eine Lösung zu finden, damit die Informationsgesellschaft, die sich durch diverse Netzwerke weiterbildet, nicht wieder so schnell verschwindet wie sie entstanden ist. Eine Einführung spezieller Telefonnummern, die nur den Datentransfer erlauben, dafür aber auch günstiger sind, scheint zwingend notwendig - sonst erweist sich der Traum vom Online-Spielen als schnell verpuffende Seifenblase.

Ein Telefongespräch kann man auch auf drei Minuten beschränken, aber die Online-Dauer auf diesen minimalen Zeitraum zu beschränken, ist wohl ein Ding der Unmöglichkeit. Richtig getroffen werden von der Gebührenerhöhung deshalb vor allem die Modem-begeisterten PC-Besitzer.

## Neu bei PC Games

Damit Sie nicht mehr das halbe Heft zerschneiden müssen, wenn Sie zum Beispiel an Command & Contact teilnehmen möchten, haben wir nun alle Coupons in den Mittelteil gestellt. Genau zwischen den Tips & Tricks und dem achtseitigen CD-ROM-Special finden Sie die Coupons zur Reklamation, für unsere Aktionen „Command & Contact“ bzw. „Programmeinsendung“ und für den Kleinanzeigenteil, der sich aus Platzgründen seit letzter Ausgabe auf CD-ROM befindet.

Wenn Sie weitere Vorschläge haben, wie wir PC Games noch mehr nach Ihren Wünschen gestalten können, so zögern Sie nicht, uns einen Leserbrief zu schreiben. Alle Anregungen werden von uns dankbar aufgenommen, ausgewertet und so bald wie möglich umgesetzt.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Ihnen,

**Oliver Menne**  
Leitender Redakteur

W  
F  
A  
S  
T  
U



# INHALT

## RUBRIKEN

Chartbreaker	106
Charts	100
Coming Up!	162
Coupons	89
Impressum	104
Inserentenverzeichnis	104
News	8
Postscript	60
Tips & Tricks	67
What's Up?	3

## PREVIEWS

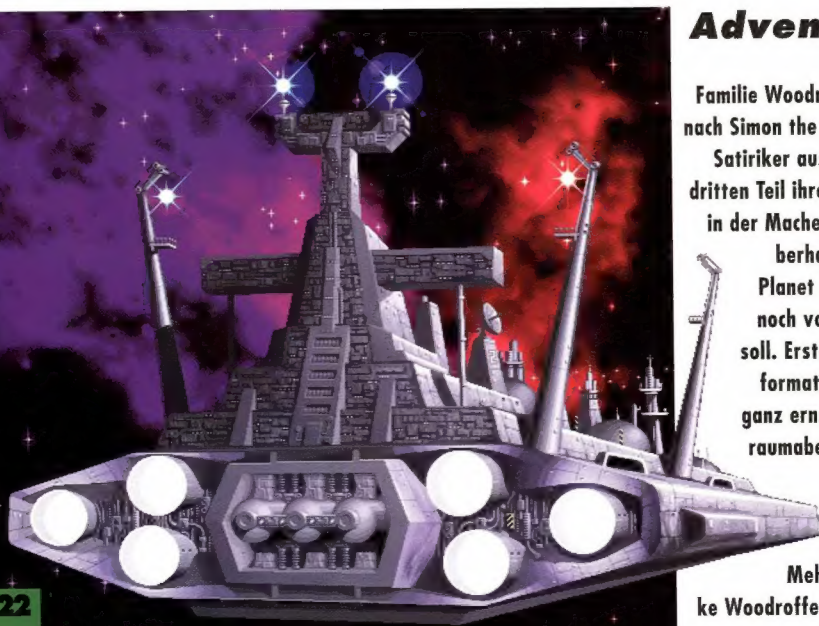
Alien Trilogy	46
Die Fugger 2	40
Outpost 2	44
Star Trek: Deep Space Nine	36
Star Trek: Generations	28
X-Car	34

## COMPETITION

Software 2000	160
---------------	-----

## Adventure Soft

Familie Woodroffe zaubert wieder: nach Simon the Sorcerer 2 haben die Satiriker aus England bereits den dritten Teil ihrer Fantasy-Persiflage in der Mache. Außerdem wird fieberhaft an Greetings from Planet Earth gearbeitet, das noch vor Simon 3 erscheinen soll. Erste Screenshots und Informationen zu diesem nicht ganz ernstzunehmenden Welt-raumabenteuer - Space Quest läßt grüßen - lassen auf ein weiteres Meisterwerk hoffen. Mehr über Simon und Mike Woodroffe und alle neuen Spiele lesen Sie ab Seite 22.





## REVIEWS

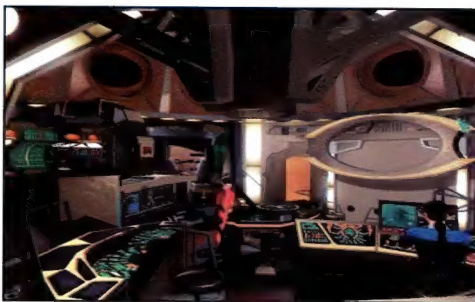
Anvil of Dawn	130
Batman Forever	134
Claim to Power	114
Comix Zone	148
Cybermage	48
Der Seelenturm	56
Earthworm Jim	110
Ecco the Dolphin	144
Evocation	118
Imperium Romanum	54
Lion	52
Locus	120
Mega Man X	140
Panzer General 2	142
Pinball 95	150
Pinball Wizard	150
Psychic Detective	128
Rise 2: Resurrection	132
Shannara	136
Spiderman	138
Teamchef	122
Tempest 2000	146
Thunderhawk 2: Firestorm	108
Tilt!	150
Warhammer	116

## PD & SHAREWARE

Speed Haste	154
Xenophage	154

## SPECIAL

Adventure Soft	22
Telefonieren im Internet	156
Coktel Vision	26



36

Star Trek ist wohl die erfolgreichste Science Fiction-Serie aller Zeiten. Genau 25 Jahre nach dem ersten Pilotfilm (mit Captain Kirk & Co.) startete 1993 mit Deep Space Nine die dritte Serie im Star Trek-Universum. Viacom Newmedia setzt jetzt die Abenteuer von Captain Sisko, Sicherheitschef Odo und Spelunkenwirt Quark für den PC um.



40

Wer sich schon vor einem Jahrzehnt mit Computerspielen beschäftigte, kann sich mit Sicherheit noch an „Die Fugger“ erinnern. Sunflowers entwickelt jetzt den zweiten Teil zum Abräumer der 80er Jahre. Wir konnten einen kurzen Blick auf die Beta-Version werfen. Erste Screenshots und Informationen finden Sie ab Seite 40.



48

Origin möchte neue Standards für 3D-Aktionspiele setzen. Aus diesem Grund haben die Texaner mit David W. Bradley (Wizardry) einen echten Star-Programmierer für Cybermage verpflichtet. Was Cybermage von anderen Ballerorgien abhebt, und warum es sich die begehrte Auszeichnung „Spiel des Monats“ verdient hat, lesen Sie ab Seite 48

Jedwede Macht  
sei dem, der  
prallgefüllte  
Thalersäckel sein  
eigen nennen  
kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder aufstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch

# Die





# Fugger

## II



In Kürze  
erhältlich!

für PC  
CD-ROM!



**SUNFLOWERS**

Im Exklusiv-Vertrieb von  
BOMICO



## Fernsehen &amp; Hörfunk

**Samstag, 17. Februar**

**3sat, 14.00 Uhr**  
„Neues..Computer für Kids“  
5. Folge: Graphische Benutzeroberflächen und Softwaregrundlagen

**Sonntag, 18. Februar**

**WDR, 10.15 Uhr**  
„Computerclub“  
Das aktuelle Computermagazin mit Wolfgang Back

**Sonntag, 18. Februar**

**ARD, 17.00 Uhr**  
Ratgeber: Technik

**Montag, 19. Februar**

**3sat, 12.00 Uhr**  
Globus  
Aus Forschung und Technik

**Montag, 19. Februar**

**3sat, 17.45 Uhr**  
3sat-Wissenschaft

**Montag, 19. Februar**

**3sat, 21.30 Uhr**  
„Neues..die Computershow“  
(Wdh.: Donnerstag, 22. Februar um 13.00 Uhr)

**Mittwoch, 21. Februar**

**3sat, 15.30 Uhr**  
Modern Times

**Donnerstag, 22. Februar**

**BR, 12.02 Uhr**  
Computer-Treff speziell

**Donnerstag, 22. Februar**

**ZDF, 21.00 Uhr**  
WISO - Das Wirtschafts-magazin  
Mit dem aktuellen Computertipp von Günther Alt.  
Alle WISO-Tips gibt's auf der WISO-Monatsdiskette

**Samstag, 24. Februar**

**3sat, 14.00 Uhr**  
„Neues..Computer für Kids“  
6. Folge:  
Graphische Benutzeroberflächen und Softwaregrundlagen

**Montag, 26. Februar**

**3sat, 12.30 Uhr**  
„HITEC“  
Das Technikmagazin

**Montag, 04. März**

**BR, 15.15 Uhr**  
Computer-Treff

**Montag, 04. März**

**3sat, 21.30 Uhr**  
„Neues..das Computermagazin“  
(Wdh.: Donnerstag, 12.30 Uhr)

**Dienstag, 05. März**

**ARD, 21.35 Uhr**  
Globus - Forschung und Technik  
**Mittwoch, 06. März**

**BR, 20.15 Uhr**

Forscher-Fakten-Visionen  
Das BR-Wissenschaftsmagazin

**Sonntag, 10. März**

**BR, 12.35 Uhr**  
TM - Das BR-Technikmagazin

**Montag, 11. März**

**BR, 14.45 Uhr**  
Keyboard, Computer und Musik  
Folge 1

**Montag, 11. März**

**3sat, 21.30 Uhr**  
„HITEC“  
Das Technikmagazin

**Montag, 18. März**

**BR, 14.45 Uhr**  
Keyboard, Computer und Musik  
Folge 2

**Montag, 18. März**

**3sat, 21.30 Uhr**  
„Neues..die Computershow“  
Live von der CeBIT '96 aus Hannover

**Samstag, 23. März**

**3sat, 14.00 Uhr**  
„Neues..Computer für Kids“  
9. Folge: Anwendungsprogramme & Computereinsatz

**Montag, 25. März**

**BR, 14.45 Uhr**  
Keyboard, Computer und Musik  
Folge 3

**Montag, 25. März**

**3sat, 21.30 Uhr**  
„HITEC“ - Das Technikmagazin

**Sonntag, 31. März**

**ARD, 17.00 Uhr**  
ARD-Ratgeber: Technik

**Samstag, 2. März**

**10.15 Uhr**  
Ruhrwelle  
ComputerCorner  
RVS-COM für Windows

**Montag, 4. März**

**17.00 Uhr**  
Radio Euro  
„Bit für Bit“

**Montag, 11. März**

**11.35 Uhr**  
Deutsche Welle Radio  
Podium  
Computer-Welt

**Samstag, 14. März**

**10.00 Uhr**  
Ruhrwelle  
ComputerCorner  
Live von der CeBIT '96 aus Hannover

Regelmäßig  
im Hörfunk**montags**

**Radio ffn, 14.40 Uhr**  
„Der kleine Computer“  
gibt hilfreiche Tipps für PC-Anwender

**montags**

**Radio Hamburg, 17.00 Uhr**  
„Chipsfrisch“

**montags**

**Radio Mainwelle, 17.40 Uhr**  
„Computer-Ecke“

**montags, alle 14 Tage**

**Bayern 2, 16.30 bis 17.00 Uhr**  
„Fatal Digital“  
das regelmäßige Computermagazin beim Jugendprogramm „Zündfunk“

**mittwochs**

**Info-Radio 15.40 Uhr**  
High-Tech

**mittwochs**

**NDR 2, 19.05 Uhr**  
Club - online  
mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

**donnerstags**

**SDR 3, 18.00 und 20.00 Uhr**  
Point - Computerspiel-Tip

**samstags**

**WDR 5, 10.45 - 11.00 Uhr**  
„Radio 5 am Vormittag“  
Ratgeber: Computer

**samstags**

**JAM FM, 14.00 - 16.00 Uhr**  
„Silicon Jam“

**samstags**

**Deutschlandfunk, 16.30 Uhr**  
„Forschung aktuell“  
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

**Änderungen vorbehalten.**

## HOTLINES

Hersteller / Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24h
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr: 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Attic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr: 08 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr: 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Bomica	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr: 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr: 14 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>
Gametek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag
Greenwood	(02 34) 9 64 50 50	Mo - Fr: 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Ikarian Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do: Fr: 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr: 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr: 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Neo	(00 43) 16 07 40 80	Mo - Fr: 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr: 10 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag
Softgold	(02 31) 96 51 11	Mo, Mi, Fr: 16 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr: 11 <sup>00</sup> -13 <sup>00</sup>
Red Balloon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr: 11 <sup>00</sup> -13 <sup>00</sup>
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do: 14 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>
Warner Inter.	(0 40) 27 85 53 06	Di + Do: 15 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>

## PC GAMES CD-ROM

## Al-Qadim für DM 19,80!

Nach Dark Sun: Shattered Lands erscheint in diesem Monat auf der PC Games CD-ROM das etwas actionlastigere Fantasyspiel Al-Qadim. Als jüngster Sproß einer ehemals angesehenen, aber nun durch Verleumdungen in Verruf geratenen Familie müssen Sie die Wahrheit ans Tageslicht bringen. Um die zahlreichen Intrigen jedoch aufdecken zu können, müssen Sie sich mit den in dieser Zeit tonangebenden Dschinnis gutstellen - und das ist gar nicht so einfach...





„INDYCAR RACING II PLATZT IN DIE FLUT VON RENNSPIELEN WIE DER NEUE FERRARI IN EIN FAHRADGESCHÄFT.“

86%, PC PLAYER 1/96

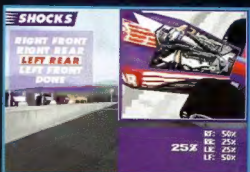
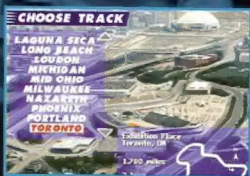
„EINFACH BRILLANT, VOR ALLEM IN PUNCTO GRAFIK-DETAIL UND GESCHWINDIGKEIT HAT INDYCAR RACING II SO ZUGEFLEGT, DASS ES MEINER ANSICHT NACH DIE SPITZENPOSITION UNTER DEN RENN-SIMULATOREN VERDIENST.“

87%, POWERPLAY 1/96

PC  
CD-ROM



MIT SUGA-GRAFIK!



HOTLINE 040/35113 - INTERNET [www.vii.co.uk/vii](http://www.vii.co.uk/vii)

## LASSEN SIE DOCH MAL WIEDER ORDENTLICH EINEN FAHREN.

Ihr Atem stockt. Ihr Fuß zuckt nervös. Die Ampel schaltet auf Grün. Und ab. Steuern Sie Ihren PS-strotzenden Indy-Boliden gegen Uhr und Konkurrenz über 15 Original-Kurse. Doch Vorsicht: Ohne die richtige Abstimmung des Öldrucks, der Reifen und der Spoiler läuft nix. Gar nix. Für gefühlsechte Renn-Action sorgen zudem die SVGA-Grafik und der digitale Stereo-Sound, der Ihr Trommelfell foltert. Falls Ihnen das zuviel des Guten ist, machen Sie doch Bläschen in der Badewanne, Sie Quetscheentenchen.



Papyrus is a trademark of Papyrus Design Group, Inc. IndyCar and helmet logo are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation, under exclusive license to Championship Auto Racing Teams, Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.



## Gerüchte & News aus Amerika

Markus Krichel  
schreibt über die  
School of Games



Man braucht es nur den Universitäten zu überlassen, und schon wird ein hervorragendes Unterhaltungsmedium wie der PC zum ätzend langweiligen Arbeitsinstrument. Wo bleibt das Entertainment? Wer bildet die Game Designer der Zukunft aus? Antwort: Digipen!

Im kanadischen Vancouver begann die erste (anerkannte) nordamerikanische Schule für Computerspiel-design ihren Lehrbetrieb. Der Name Digipen (Penitentiary = Gefängnis) ist durchaus nicht übertrieben. Ein kurzer Blick auf den Lehrplan und die Zugangsvoraussetzungen enthüllt in der Tat kriminelle Anforderungen. Das Urteil für die 30 ausgewählten Studenten, die aus über 2.000 Bewerbern ausgesucht wurden, lautet: zwei Jahre mit täglich 13 (!) Unterrichtsstunden. Natürlich wird auch samstags gehackt. Wollen auch Sie zum Kreis der Auserwählten gehören? Kein Problem, solange es Ihnen nichts ausmacht zu warten. Die Kurse sind für die nächsten fünf Jahre ausgebucht. Die Früchte dieser Knochenarbeit sind allerdings süß. Selbst die vorzeitigen Abgänger sind gefragt. Abgesandte der Game Companies stehen bereits mit gezeichnetem Scheckbuch Spalier. Ethik und Moral sind ein nicht zu unterschätzender Bestandteil des Lehrplans. Urheberrechtsverletzungen und Raubkopieren bedeuten sofortigen Verweis. Gewalt, Sex und Rassismus haben hier keinen Platz - Religion und Bildung sind dagegen gefragt. Wer mehr wissen will: <http://www.digipen.com>.

## Abuse

### Ameisenjagd

Das bislang eher unbekannte amerikanische Softwarelabel Crack Dot Com macht mit dem Actionspiel Abuse auf sich aufmerksam. In diesem rasanten Jump & Shoot übernehmen Sie die Rolle einer sehr schön animierten Cyborg-Ameise, die gegen allerlei fiese Monster aus dem Insektenreich in die Schlacht zieht. Ausgerüstet ist das futuristische Roboterwesen mit Laserpistolen, Handgranaten und Raketenwerfern - und das ist auch bitter nötig, denn oftmals attackieren die feindlichen Einheiten in Gruppen mit bis zu 15 Krieger: für Action ist also gesorgt! Das beeindruckendste Feature von Abuse ist die Steuerung, denn während Sie die Ameise mit den Cursortasten durch die dunklen alien-beeinflußten Gänge scheuchen, können Sie mit der Maus ein Fadenkreuz über den Bildschirm bewegen. So ist es beispielsweise möglich, während einer Flucht auf die Verfolger zu schießen!



Herrliche Renderanimationen unterstützen die ausgezeichnete Atmosphäre des Spiels.

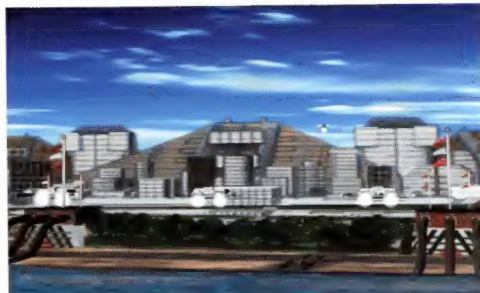


Rasante Arcade-Action und riesige, glühende Explosionen zeichnen Abuse von Crack Dot Com aus.

## Into the Void

### Flug ins Nichts

Mit Into the Void wendet sich Playmate Software an alle Netzwerk- und Modemspieler. Die aufwendige Space Colonization verfügt über sechs Rassen, deren Anführer nach dem Titel des galaktischen Imperators trachten. Ökonomische Elemente und der Aufbau einer alles vernichtenden Flotte sind die Garantien des Erfolgs. 66 Basisschiffe können mit über 100 verschiedenen Komponenten ausgerüstet werden. Alles schon einmal dagewesen, allerdings nicht in diesem grafischen Detail als Multiplayer-Variante, die bis zu zehn Spieler gleichzeitig erlaubt.



Space Colonization in Perfektion: 66 Basisschiffe können mit über 100 verschiedenen Komponenten ausgerüstet werden.

## Knight Moves

### Neues von Pajitnov

Alexey Pajitnov will mit Knight Moves die Köpfe aller Rätselfreunde wieder mal zum Qualmen bringen. Unser Held, ein nicht ganz so tapferer Ritter, springt schachmäßig (im Englischen heißt das Pferdchen nämlich Ritter = Knight) über die Spielfläche und versucht, alle wertvollen Gegenstände einzusammeln und gleichzeitig Drachen und Monstern auszuweichen. Ebenso wie bei Tetris liefert Pajitnov wieder ein denkbar einfaches Spielprinzip, das jedoch schnell süchtig machen kann.



Neues vom Tetris-Erfinder Pajitnov: Knight Moves hat ein völlig anderes Spielprinzip.

## Telegramm

+++ Fox Interactive setzt zur Zeit ein Spiel um, das auf den Die Hard-Filmen mit Bruce Willis basiert +++ Die Grafikgurus des Überraschungshits The Riddle of Master Lu entwickeln für Sanctuary Woods ein neues Abenteuerspiel mit dem Titel Scarecrow +++ Währenddessen bastelt Lu-Schöpfer Lee Sheldon fleißig am zweiten Teil der Ripley-Serie, betitelt: Ripley's Believe it or Not: The Siberian Conflict +++ Electronic Arts versucht sich an einer weiteren digitalen Variante der Abenteuer von Sherlock Holmes und Dr. Watson...+++



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

# THE DIG

SIE HABEN DIE ERDE VOR DER TOTALEN ZERSTÖRUNG GERETTET.  
KÖNNEN SIE AUCH SICH SELBST RETTEN?

KOMPLETT  
DEUTSCH



PC Power 1/98, 90 %  
Power Platin Award



PC Games 1/98, 89%  
PC Games Award



Power Play 2/98, 85%  
Power Play Volltreffer

"LucasArts ist ja bekannt für ausgezeichnete Adventures, aber diesmal haben sie sich selbst übertroffen", Boris Sander/ PC Power

"Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker"  
Herbert Aichinger/ PC Games

COMPACT  
disc PC  
CD-ROM

Herstellung und Vertrieb  
durch FUNSOFT.

Vertriebs: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Krefeld, Tel. 021 31/65 70, Fax 021 31/60 71 11 • ProSoft GmbH, Ewerburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/12 20 65, Fax 0541/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9475 Savalen, Tel. 081/785 29 60, Fax 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6940 Götzis, Tel. 055 23/5 65 10, Fax 055 23/6 47 94

The Dig game © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The Dig and MUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE U.S. Patent No. 5,315,057



## Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis  
schreibt über  
CompuServe's neues  
Online-Adventure.



Der DFÜ-Dienstleister CompuServe macht in letzter Zeit durch ein neues Spielkonzept von sich reden. „Worlds Away“ ist eine Art Adventure, an dem jeder CompuServe-Kunde rund um die Uhr teilnehmen kann. An sich ist die Idee nicht neu - aber die Realisierung ist bemerkenswert. Nachdem man sich ein über 10 MByte großes Softwarepaket auf den Rechner gezogen hat, kann die Reise in die virtuelle Stadt Phantasus beginnen. Jeder Neueinsteiger bekommt einen Körper zugeteilt, dessen Aussehen er nach Belieben verändern kann. Seine Spielfigur, den sogenannten Avatar, steuert er durch die Straßen von Phantasus, wo er andere Online-Spieler treffen und sich nach Lust und Laune unterhalten kann. Bemerkenswert sind diverse Automaten, an denen man sich mit der hiesigen Geldwährung allerlei Zubehör (Avatar-Köpfe) kaufen kann. Rätsel, Puzzles oder ähnliche Adventure-Elemente sucht man hingegen vergeblich. Der Clou an dem Ganzen liegt ohnehin im Währungssystem: die sogenannten Tokens - eine Art CompuServe-„Euro“ - werden dem Spieler pro Anwesenheitsstunde gutgeschrieben. Wer den überschüssigen Artikeln in der Fachpresse glauben schenkt und sich mit „GO AWAY“ tatsächlich einmal in dem virtuellen Adventure einloggt, sollte sich also bewußt sein, daß er den quasi nicht vorhandenen Spielspaß mitbarer Münze an die Telekom weiterbezahlt.



In „Worlds Away“ laufen nicht nur die Einsteiger kopflos umeinander.

## Return to Krondor

32 Bit-Rollenspiel



Die vorberechnete Animation wird eine Seltenheit bleiben - die meisten Grafiken entstammen der Echtzeit-Engine.

Drei Jahre mußten ins Land ziehen, bis die Fangemeinde des Rollenspiel-Hits Betrayal at Krondor endlich einen Nachfolger präsentiert bekommt. Als literarische Grundlage dient auch diesmal wieder die Riftwar Saga des bekannten Roman-Autors Raymond E. Feist. In einer Fantasy-Welt aus neun verschiedenen 3D-Szenarien, durch die sich der Spieler in Echtzeit bewegen kann, geht er auf die Suche nach den „Tränen der Götter“, einer Art religiösem Artefakt. Die 3D-Echtzeit-Grafik nutzt die 32 Bit-Fähigkeiten von Windows 95 voll aus: Microsofts DirectDraw-, DirectSound- und Direct3D-Schnittstellen sollen der hochauflösenden Grafik-Engine die nötige Geschwindigkeit verleihen. Trotzdem wurde nach Aussagen von 7th Level das Hauptaugenmerk auf ein durchdachtes Rollenspielsystem gelegt. Über 75 verschiedene Zaubersprüche und Waffen sollen auch bei Puristen echtes RPG-Spielgefühl erzeugen. Alle Kämpfe finden in einer 3D-Umgebung mit verschiedenen einstellbaren Kamerawinkeln statt, es werden erstmals Seeschlachten stattfinden, und sogar Zeitsprünge sollen möglich sein. Geplant ist die Veröffentlichung noch im zweiten Quartal 1996.

## Die Ritter der Kokosnuß

Kalte Ente!

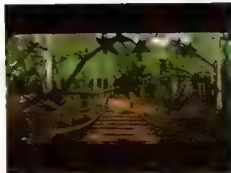
Das hat uns gerade noch gefehlt: die Zusammenarbeit zwischen dem Spielehersteller 7th Level und der Nonsens-Maschine Monty Python war anscheinend so fruchtbar, daß jetzt nach Complete Waste of Time (siehe Bild) noch ein weiteres Ulk-Spiel daraus hervorgehen soll. Kein geringerer Stoff als „Die Ritter der Kokosnuß“ (engl.: The Quest for the Holy Grail) soll demnächst in einem Adventure verbraten werden. Zusammen mit König Arthur und seinen Tafelrittern muß der Spieler das mittelalterliche England nach dem heiligen Gral absuchen. Neben Original-Filmaufnahmen werden in dem CD-ROM-Spiel auch Outtakes zu sehen sein, die im Film keinen Platz mehr fanden. Daß zu einem so ungewöhnlichen Film kein Adventure der üblichen Machart passen würde, ist klar. Deshalb werden sich die gewohnten Adventure-Puzzles mit einer Reihe kleiner Action-Games abwechseln, die beispielsweise den Kampf gegen den Schwarzen Ritter oder den Sturm auf die Franzosenburg nachstellen. Veröffentlicht werden soll das Spiel noch im Sommer dieses Jahres. Wenn ein Erfolg daraus wird, sollen bald weitere Titel unter dem Monty Python-Label erscheinen.



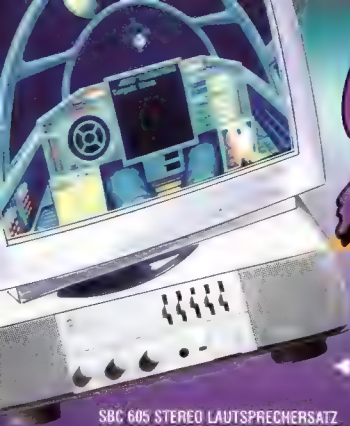
Aus der Zusammenarbeit zwischen 7th Level und Monty Python entstanden bereits zwei außergewöhnliche Spiele.

## Nemesis - A Wizardry Adventure Zwischenspiel

Nachdem Sir-Tech seine erfolgreiche Wizardry-Serie jetzt doch erst im Jahr 1997 mit Wizardry 8 fortsetzen will, wird zur Überbrückung der Wartezeit ein Adventure mit ähnlichem Hintergrund dazwischengeschoben. In Nemesis - A Wizardry Adventure steuert der Spieler keine Heldengruppe, sondern nur eine einzelne Spielfigur durch die verwunschenen Landschaften. Vor allem grafisch wird dabei einiges geboten, wie man an den ersten Spielbildern sehen kann. Ein genaues Erscheinungsdatum ist bis jetzt noch nicht bekannt.







# Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis

3DC 605 LEBENS-GRÖßEN-SYSTEM

Magnetisch abgeschirmt, 160 Watt (PMPO) 2-Wege Subwoofer-System  
5 Band Equalizer, Lautstärke-/Balance- und Mischregler, Kopfhörer-  
buchse, Externe Lautsprecheranschlüsse

unverändliche Preisempfehlung DM 199,-

## SBC 605 STEREO LAUTSPRECHERSATZ

Multimedia Lautsprecher mit Kopfhörerbuchse, Magnetisch  
abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost,  
Höhen-Unterstützung, inklusive Netzteil

unverändliche Preisempfehlung

DM 59,95



## SV 740

### AEROSPACE ALPHA

Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO),  
Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-  
Unterstützung, Betrieb über Batterien  
möglich, inklusive Netzteil

unverändliche Preisempfehlung DM 39,95



## SV 720 AEROSPACE

Integrierter 70 Watt (PMPO) Verstärker,  
Bassbooster, Kabelfernbedienung,  
9 V DC-Netzteil und Batteriefach  
Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz.  
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert

unverändliche Preisempfehlung DM 79,95

# KARSTADT

## NO MASSPRODUCTION

Roland Puhl

Anja Görner

MARC DAHMEN

FRANK PRÜMMER

Barkhard Schmitz

Tina Brandt

Oliver Michels



IT'S IN YOUR HANDS

## Action-Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne  
schreibt über  
Statistiken,  
Descent und Nina  
Hagen.



Zum Jahreswechsel wird man mit Auszeichnungen und Statistiken geradezu erschlagen. Auch auf dem Internet gab es natürlich eine Umfrage, in der die besten 100 Spiele des Jahres ermittelt wurden. Unter den Top Ten befinden sich heuer gleich vier Actionspiele, was wieder einmal überdeutlich unter Beweis stellt, wie wichtig und beliebt dieses Genre geworden ist. Der absolute Überflieger ist - nach Meinung der Websurfer - Interplays Descent. Das ist sicherlich nicht nur auf die überragende Technik, sondern auch auf die zahlreichen Level, die findige Computereffreaks in den vergangenen Monaten entwickelt und der Öffentlichkeit via Internet, CompuServe oder Mailbox zur Verfügung gestellt haben. So hält man ein Produkt dauerhaft am Leben!

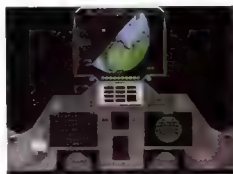
Bei Adventures gehört deutsche Sprachausgabe mittlerweile zum guten Ton. Jetzt gehen aber viele Spielerhersteller dazu über, auch Actionspiele zu synchronisieren. Virgin konnte damit - quasi als Pionier - schon gute Erfahrungen sammeln, denn Creature Shock kommt mit der deutschen Stimme von Robert Redford einfach einen Tick besser. Gleiches versucht jetzt 7th Level, denn für Arcade America konnte Nina Hagen gewonnen werden. Mehr über die turbulenten Sprachaufnahmen und das Spiel lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

## Battle Cruiser 3000

Mit Take 2 durch die unendlichen Weiten des Weltalls

Mit Battlecruiser 3000 AD möchte Take 2 Interactive (Bureau 13, Hell, Millennia) dem Referenzprodukt Wing Commander den Rang ablaufen. Knapp vier Jahre Entwicklungszeit und über eine Million Dollar investierten die Newcomer aus New York in ihre Space Opera - und es hat sich anscheinend gelohnt! Als Commander eines „Battlecruisers“ sind Sie verantwortlich für sieben einzigartige Computersysteme, fünf Schiffdecks, 125 Crewmitglieder und - das sollte wohl nicht unterschlagen werden - 225 Planeten! Sie sollten also nicht darauf achten, daß Ihr Sternenkreuzer ständig einsatzbereit bleibt, sondern müs-

sen darüber hinaus hunderte von Missionen erfüllen. Was passiert beispielsweise mit Gefangenen? Welchen Nationen sollte man den Krieg erklären? Im Actionpart muß sich der Spieler mit 35 verschiedenen Schiffstypen und knapp 30 Waffensystemen „auseinandersetzen“. Außerdem müssen Sie in waghalsigen Bodenmissionen schutzlose Städte vor furchterregenden Widersachern verteidigen. Kurzum: durch das starke Gameplay und die geniale Handlung hat Battlecruiser 3000 AD das Zeug zu einem echten Klassiker. Wir warten schon gespannt auf die Vollversion, die nach im Frühjahr erscheinen soll!



Auf der linken Hälfte dieses Planeten ist es im Augenblick Nacht. Selbst auf solche Details wurde bei Battlecruiser 3000 AD geachtet.



Während einer Schlacht im Weltall erhalten Sie detaillierte Berichte von Ihren Offizieren über den Status Ihres Kreuzers.

## Manic Karts

### Super Karts in SVGA

Manic Karts ist der offizielle Nachfolger von Super Karts. Neue Rennstrecken, einige nette Optionen und eine

angenehm schnelle SVGA-Engine (vorausgesetzt man besitzt mindestens einen Pentium 90) machen Manic Karts zu einem völlig neuen Erlebnis. Erscheinen wird das Rennspektakel im März zum sensationellen Preis von knapp 50 Mark!



Manic Karts verfügt über wunderschöne SuperVGA-Grafik. Ein schneller Rechner wird dadurch jedoch zwingend notwendig.

## Necro-dome

### Nachfolger zu Cyclones



Am Steuer eines futuristischen Rennwagens hetzen Sie bei Necro-dome durch die verschiedenen Arenen.



### Waffensysteme gibt es bei Necro-dome en masse: welcher Raketen-typ darf es denn sein?

Im Auftrag von Mindscape entwickelt Raven Software (Cyclones, Hexen) das Actionspiel Necrodome. Das Szenario wirft den Spieler in eine post-apokalyptische Zukunft, in der sich die Innenstädte auf der ganzen Welt in überdimensionalen Arenen verwandelt haben. Täglich wird hier der „Champion of the Necrodome“ ermittelt, der dann - als Belohnung - alle Vorzüge der immer noch bestehenden oberen Gesellschaftsschicht genießen kann. Zugelassen ist bei diesem Kampf um Ruhm und Ehre alles, was sich an einem Wagen anbringen läßt - denn nur mit einem Fahrzeug ist man zur Teilnahme berechtigt!

Erscheinen wird Necrodome definitiv für Windows 95. Unsicher ist hingegen noch, ob Raven sich zu einer Multiplayer-Version (acht Spieler sind momentan im Gespräch) durchringen kann. Im Sommer 1996 wissen wir mehr!



## Silencer

Plattformspiel von SSI

SSI war bislang ausschließlich für Strategie- und Rollenspiele bekannt. Jetzt entwickeln die Kalifornier, die nun schon seit geraumer Zeit zum Softwaregiganten Mindscape gehören, ein Plattformspiel. Ein Plattformspiel? Silencer ist natürlich mehr, denn Sie schlüpfen in die Rolle eines Spezialagenten, der im Auftrag seines Unternehmens (das sich natürlich im Laufe des Spiels ändern kann - es kommt nur auf die Bezahlung an) diverse Missionen ausführt. Der Clou: Silencer wird auch Online bzw. über Netzwerk spielbar sein, so daß Sie sich mit anderen „menschlichen“ Spionen verbünden bzw. diese auch bekämpfen können. Erscheinen wird Silencer im Sommer 1996 für Windows 95!

Zumindest in puncto Grafik wirkt Silencer ein wenig altbacken, auch wenn sich die tollen Licht- bzw. Schatteneffekte durchaus sehen lassen können.



## NCAA

### Champion

Nachwuchstalent von  
GTE Entertainment

GTE Entertainment bringt im Frühjahr NCAA Champion Basketball. Über 100 verschiedene Würfe und rund 4500 Spieleranimationen sollen das Spiel zum absoluten Überflieger machen. Darüber hinaus wurden alle Hallen der insgesamt 64 Teams per SGI in 3D gerendert und eine „intelligente Kamera“ in das Spiel integriert - so spielen Sie immer im Mittelpunkt des Geschehens.



NCAA Champion Basketball kann durch viele technische Spielereien, wie die Spiegeffekte auf dem Hallenboden, überzeugen.

## Lode Runner

Jetzt auch für zwei Spieler



Für Windows 95 erscheint jetzt eine 2-Spieler-Version von Lode Runner. Per Modem oder Netzwerk können Sie die Mad Monks nun auch zu zweit durch 150 neue Level hetzen. Wenn Sie aber lieber alleine die Dungeons unsicher machen wollen, dann können Sie sich mit den 30 völlig neuen Single-Player-Missionen vergnügen oder auch einen der zahlreichen Original-Level spielen, die selbstverständlich alle auf der CD-ROM enthalten sind.

## Mech Warrior 2

Inclusive NetMech



Activision entwickelt in Zukunft ausschließlich für Windows 95. Aber auch aktuelle Produkte werden für das neue Betriebssystem umgesetzt. Besonders interessant ist da natürlich Mechwarrior 2, das nun zusammen mit NetMech für Windows 95 auf den Markt kommt. Acht Spieler können sich nun in die martialischen Kampfroboer schwingen und

gegeneinander antreten. Auffällig ist dabei, daß die SVGA-Engine deutlich verbessert wurde: ein Pentium 90 ist aber trotzdem noch ein Muß! Darüber hinaus erscheint mit Ghost Bear's Legacy das erste Expansion Pack. Die zwölf neuen Missionen kann sich wohl kein Fan entgehen lassen.



Nur die Menüs erscheinen im Fenster. Wenn's zur Sache geht, schaltet MW2 in den Vollbildmodus um.

## Angespielt

Obwohl American Football durch die ausführlichere Berichterstattung im deutschen Fernsehen immer mehr an Attraktivität gewinnt, gehört man als Fan doch eher einer Minderheit an. Allerdings kann sich das sehr bald ändern, denn zahlreiche Spielehersteller bringen zum Auftakt der Saison 1996 aktuelle Versionen ihrer Football-Simulationen auf den Markt. Mit verbesserter Engine, neuen Animationen und aktuellen Mannschaftsdaten ringt Front Page Sports Football Pro (Sierra) um die Gunst des Kunden. Das gilt natürlich auch für Unnecessary Roughness 96 (Warner Interactive), in dem Star-Kommentator Al Michaels wieder lockere Sprüche zum besten gibt. Völlig neu auf den Markt kommt NFL Quarterback Club 96 (Acclaim), das aber bis zum Redaktionsschluß noch nicht vorlag.



## Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner  
wundert sich  
über Schwingun-  
gen im Soft-  
waremarkt



Hatten wir vor zwei Monaten noch eine wahre Flut von Autorennspielen, gibt es nun eine verhältnismäßig hohe Zahl von Echtzeitstrategiespielen. Darf man den Terminplänen der Softwarehersteller glauben, werden uns in wenigen Monaten jede Menge Flugsimulationen ins Haus stehen. Bald nach dem unglaublichen Erfolg, den Wing Commander IV haben

wird, wird es viele Neuerscheinungen in diesem Genre geben usw. Dieses Phänomen ist nicht nur auf dem Softwaremarkt zu beobachten und scheint eine wichtige Faustregel im Marketing zu sein. Cleverness muß man den betroffenen Firmen dennoch nicht bescheinigen, denn Fans von Rennspielen würden sich sicherlich gerne jedes halbe Jahr ein aktuelles Spiel zulegen und nicht einmal im Jahr aus einer großen Anzahl das vermeintlich Beste auswählen, um bis zur nächsten Rennspielflut versorgt zu sein. Immerhin haben einige Firmen diesen Gedankengang begriffen und versorgen die dürstenden Spieler unabhängig von diesen Gezeiten mit Zusatzdisketten - allerdings sind fast alle Spiele zu diesem Zeitpunkt längst veraltet, so daß dem Spieler wieder nichts anderes übrigbleibt als ein teures, aber technisch natürlich auch besseres Produkt zu kaufen. Aber so ist nun mal das Schicksal eines spielebegeisterten PC-Besitzers.

## Air Warrior 2

Zweiter Teil von Interactive Magic

Für den seit langem erwarteten und seit kurzem auch von Interactive Magic angekündigten Flugsimulator Air Warrior 2 stehen endlich auch ein paar Daten fest: Insgesamt 25 verschiedene Flugzeuge aus fünf Ländern kann man fliegen, jeweils eingebettet in eine von über 100 Missionen des Ersten und Zweiten Weltkrieges sowie des Koreakrieges. Trotz realistischer Flugmodelle und Windowsoberfläche soll die Simulation eher den Actionfan als den Hobbypiloten



Air Warrior 2 wird von vielen sehnsüchtig erwartet: die Grafik macht schon einen guten Eindruck.

ansprechen. Unterstützt werden Einzelspieler-, Modem- und Onlinekonfigurationen.

## Advanced Tactical Fighters

Dogfight mit Stealth-Jägern

Simulationen von Flugzeugen der nächsten Generation wird Advanced Tactical Fighters von Origin dem Spieler näherbringen. Nahezu unsichtbare, schnelle, sehr wendige und damit auch schwierig zu steuernde Flugzeuge stehen zur Auswahl: der Stealth-Jäger F-117, der

Bomber B-2, das Vectorflugzeug X-31, der Harrier-Nachfolger ASTOVL und einige mehr sollen so realistisch wie möglich abgebildet werden. Hat man sich erst an die Steuerung der Ungetüme gewöhnt, kann man sich in Dogfight- und Bodenmissionen vergnügen.

## F-16 Fighting Falcon

Mit Netzwerkunterstützung

Die Programmierer des legendären TFX sind auch verantwortlich für Interactive Magics neuestes Kind, F-16 Fighting Falcon. Die zeitgenössische Luftkampsimulation soll zeigen, daß auch ein grafisch anspruchsvolles Spiel (Auflösung 800\*600, Gouraud-geschadete Landschaften) schnell genug für Netzwerkverbindungen ist. Mit dem realistischen Flugmodell und zahlreichen Steuerungsmöglichkeiten ist Fighting Falcon für Profis gemacht, obwohl auch ein voraussichtlich sehr einfacher Quickstart-Arcade-Modus integriert ist. Auch F-16 Fighting Falcon unterstützt Einzelspieler-, Modem- und Netzwerkspele.

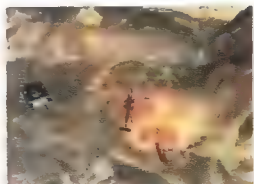


Die zweite Simulation von Interactive Magic: F-16 Fighting Falcon.

## Soviet Strike

Helikopter-Action

Electronic Arts will mit der actionlastigen Hubschraubersimulation Soviet Strike den Comanches und Apaches das Fürchten lehren. Weitergehende Informationen waren leider nicht aufzutreiben, die Screenshots jedenfalls wirken äußerst appetitanregend.



Electronic Arts will sich auch im Bereich der Helikoptersims breit machen. Nach AH64D Longbow erscheint Soviet Strike.

## Falcon 4.0 für Windows 95

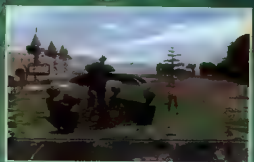
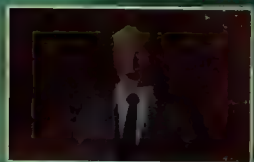
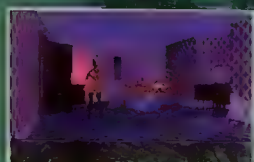
Verzögerung wegen Star Trek

Spectrum Holobytes jüngste Entwicklung des Falcon wird unter Windows 95 Einstand halten. Die Veröffentlichung des vierten Teils der populären Flugsimulation, seit langer Zeit angekündigt, wird sich durch die aufwendige Windows-Umsetzung und die Programmierarbeiten an den Star Trek-Projekten (Generations, Preview in dieser Ausgabe) nochmals verzögern, Mitte des Jahres soll die Hardcore-Simulation jedoch verfügbar sein. Wenn alles klappt, können wir Ihnen in der nächsten Ausgabe schon ein Preview präsentieren.



# KINGDOM O' MAGIC

COMING  
SOON



the  
bombastic  
game

2

CDs mit mehr als 1200 MB purem Spielespaß und  
linearem gameplay – kein Spiel gleicht dem anderen!

PC CD-ROM

KOMPLETT  
DEUTSCH



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/607111, Fax. 02131/607111 • ProSoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49099 Osnabrück, Tel. 0541/122066, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIEL SPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9479 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIEL SPASS GmbH, Grabenwiese 6/10, 1040 Wien, Tel. 06623/66610, Fax. 06623/64794

SCI

© 1996 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

## WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder  
zum Thema  
„Beta-  
Testfahrten“



Nobody is perfect, Irrten ist menschlich und Fehler macht jeder mal. Während sich die Jungs von der Telekom zu diesem Zweck den Neujahrstag aussuchten, erlebte MicroProse sein Waterloo schon einige Tage vorher. Grund: Der nicht nur von uns hochgepriesene Grand Prix Manager rollte trotz einiger deftiger Bugs vom Band - auch in der deutschen Version, wie sie rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ausgeliefert wurde. Ein Syndrom, das z. B. auch verdrossene Stonekeep-Käufer kennen dürften. Unrealistische Renn-Ergeb-



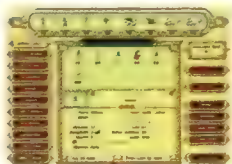
Die vom Grand Prix Manager berechneten Zeiten für die Pitstops schlagen selbst die Mannen von Ferrari problems.

nisse, Bildschirm-Texte, die nicht ins Fenster passen, ominöse Boxenstops - eine Fundgrube an Mängeln tat sich da den Nachwuchs-Briatorres auf. Derweil wir uns privat mit der (fast) fehlerfreien englischen Review-Version vergnügten, standen bei MicroProse die Telefone nicht mehr still. Abhilfe ist bereits in Sicht: Ab Anfang Februar soll ein umfangreiches kostenloses Update vorliegen, das Sie selbstverständlich auch auf der Cover-CD-ROM der nächsten Ausgabe finden werden.

## Fantasy General

SSI regt die Phantasie an

Nach dem nur mäßig innovativen Panzer General 2 wird SSI im Lauf dieses Jahres mehrere Spin-Offs der populären Serie veröffentlichten, die auf der gleichen Engine beruhen und daher ein ähnliches Interface aufweisen. Nach im ersten Quartal 1996 soll Fantasy General erscheinen: In der Rolle eines von vier Fantasy-Feldherren kommandiert man bis zu 140 unterschiedliche Einheiten über die Hexagon-Felder. Besonders reizvoll: Einige Figuren beherrschen mächtige Zaubersprüche, die allerdings erst sukzessive erlernt werden müssen.



Rollenspiel-ähnliche Charakterwerte beeinflussen die Gefechte.



Die Benutzeroberfläche entspricht den Panzer General-Spielen.

## Mag

Film ab, Kamera läuft!

Mag (ehemals Fairplay) heißt die neue Wirtschaftssimulation von Greenwood Entertainment, die sich mit dem Alltag in der Redaktion eines Computerspieler-Magazins auseinandersetzt. Für die mehrminütige Introsequenz verwandelten sich die Büros der PC Games für einen Tag in ein Filmstudio. Das Ergebnis können Sie ab März 1996 bewundern: Bei der Verteilung der Rezensionen, chaotischen Redaktionskonferenzen und „Overnight“-Dauertests werden die gängigsten Klischees auf's Korn genommen. Zusätzliches Schmankerl: Zum ersten Mal gibt Kult-Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt ein Exklusiv-Interview über sein Leben und Wirken. Der Review zu Mag folgt in der nächsten Ausgabe!

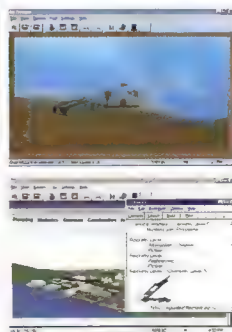


„Regisseur“ und Entwickler Holger Kuchling (links) überwachte die Dreharbeiten für Mag.

## Destiny

Schicksalstrüchtig

Eine hochauflösende Mischung aus Civilization, SimCity 2000 und Populous - so lässt sich Destiny von Bill Stealeys Label Interactive Magic umschreiben. Als göttliche Macht beeinflussen Sie in Echtzeit oder rundenweise den Werdegang eines Volkes von der Steinzeit bis ins 21. Jahrhundert. Die Besonderheit: Sie können Ihr gerendertes Reich nicht nur aus der Vogelperspektive beobachten, sondern wie in einem 3D-Actionspiel darin umherspazieren. Diverse Szenarien, Netzwerk- und Modem-Optionen, eine Online-Enzyklopädie und Einbindung in Windows 95 machen Destiny zu einem ernstzunehmenden Konkurrenten für Sid Meiers Civilization 2000.



In der Enzyklopädie werden wichtige Entwicklungen aufgelistet.

## Telegramm

+++ Wer's immer noch nicht in seiner Sammlung hat, sollte jetzt zuschlagen: In der „SimCity 2000 CD-Collection“ sind der Maxis-Bestseller SimCity 2000, das Urban Renewal Kit zum Konstruieren beliebiger Gebäude und die Szenario-Disk Volume 1: „Große Katastrophen“ enthalten. +++ 45 Szenarien, Mission-Editor, Hunderte von kurzen Video-Sequenzen, ein Tutorial sowie eine reich bebilderte Datenbank sind die Highlights der „Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition“, die zu allen bisher erschienenen Battle-Sets für das einarbeitungsintensive Marine-Strategiespiel von Three-Sixty kompatibel ist. +++ Die größten Hits von Sid Meier (Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates! Gold) gibt es jetzt auch komplett als erschwingliche Compilation zu kaufen. Fragen Sie Ihren Händler nach den „Sid

Meier Classics“! +++ Ikarion aus Aachen bastelt an einer Windows-Version von Hatrick mit dem sinnigen Titel „Hatrack Wins“. Unter anderem wird die Benutzeroberfläche komplett überarbeitet. Release: August 1996! +++ „Battleground: Ardennes“ bildet den Auftakt für eine neue Strategiespiel-Reihe von empire. Aufgrund der hohen Komplexität wird bereits die erste Folge ins Deutsche übersetzt. Aus diesem Grund verschieben wir den ursprünglich geplanten Review auf die Ausgabe 3/96. +++ Der Formel 1-Manager von Software 2000 nimmt konkrete Formen an. Nach immer hüllen sich die Nordlichter in geheimnisvolles Schweigen, was das prominente „Maskottchen“ ihrer Wirtschaftssimulation angeht. Fest steht allerdings, daß das Programm im April 1996 auf den Markt kommt. +++



**SIEMENS  
NIXDORF**

Sehen, spielen, hören und kommunizieren Sie mit SCENIC. Mehr Informationen unter Telefon: 0180/530 43 44. Oder per Besuch im Internet: <http://www.scenic.de>

# play

**Sie spielen schon mit anderen Computern? Mensch ärgere dich nicht.**



SCENIC PT



SCENIC PS

SCENIC erhalten Sie in 3 Varianten: als PD, PS und PT. Unter anderem ausgestattet mit Pentium Prozessor (75-120), Quadro Speed CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Faxmodem und Windows 95.



SCENIC PD



Hi Menschchen! Einmal hat mir 'ne 10 Minuten, 12 der besten Stunden mehrmals wöchentlich zur Verfügung. Also verbringe ich meine Zeit mit dem beliebtesten Hobby-Computer oder schlingenden Karussellen. Nahezu kein Fehler: SCENIC. Perfekte Power, realistische Sound, geniale Grafik und das Internet-Spielwelt mit 'nech half-Funktion. Das Eingetragene wird erfüllt wie nie, die Vorteile werden realistischer und packender, ganz gleich, ob Strategie, Action, Geschicklichkeit oder Sport. Schieß! Sie los - entdecken Sie SCENIC.

**scenic.**  
DAS MULTIMEDIUM

## Multimedia & Online & Hardware

**Herbert Aichinger** lehrt uns, warum wir unter den Vereinigten Amerikanischen Unwettern leiden.



Schneechaos in Washington, Überschwemmungen im Mittleren Westen. Kaum ein Land hat in so schöner Regelmäßigkeit unter Stürmen, Überflutungen und Erdbeben zu leiden wie die USA. Doch auch kaum ein Land ist so gut darauf vorbereitet: Bereits seit langem stellen Arbeitgeber die Wohnzimmer ihrer Angestellten mit PCs und Modem aus. Wer nicht unbedingt ins Büro muß, kann seine Arbeit daheim erledigen, lange Autofahrten und Staus werden reduziert. Sind nun aber durch die Unwetter fast alle Arbeitnehmer gezwungen, zu Hause zu arbeiten, erzeugt dieser Umstand einen gigantischen Stau: Die Arbeit von Millionen Amerikanern in Unternehmensnetzwerken und dem Internet legt diese völlig lahm, sogar in Europa und Asien sind Antwortzeiten von mehreren Viertelstunden zu beobachten. Die heißgeliebte Telekom verschweigt in ihrer allgegenwärtigen Highway-Werbung diesen Umstand, dennoch trägt sie nicht eben wenig Schuld daran. Die deutschen Highwayleitungen sind derart dünn gesät, daß sogar die Einweihung eines kurzen Teilstücks wie ein Staatsakt gefeiert wird. Das selbstgefällige Monopolunternehmen sollte seine Einnahmen nicht in Werbung, sondern in den Ausbau des zukunftssträchtigen Information-Highways investieren - so könnte auch bei Regen das Internet seine wertvollen Dienste verrichten.

## Selbst ist der Mann

Do it yourself auf CD-ROM

Hilfe zur eigenen Beschäftigung im Heim findet man auf „Do it yourself“, der CD-ROM für Heimwerker des Fachblattes „Selbst ist der Mann“. Neben einem multimedialen Heimwerkerlexikon mit 1.400 Stichworten finden sich auch 45 Baupläne für Möbel, Spielzeug oder Wohnungsaccessoires mit ausführlichen bebilderten Anleitungen, ein Heimwerkercomputerspiel darf natürlich auch nicht fehlen. Wer an der CD-ROM interessiert ist, kann sie für 53,90 DM (Verrechnungsscheck) bei „Selbst ist der Mann“, Industriest. 16, 50735 Köln käuflich erwerben, oder eine von fünf CD-ROMs bei Computec Verlag, PC Games, Kennwort Selbst ist der Mann, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg gewinnen.



Auch Hobby-Schreiner und Bastler benötigen nun einen PC: Für nahezu alle Themen rund ums Heim hat die „Selbst ist der Mann“-CD brauchbare Tips.

## Science Fiction

Wer ist Odo?



Natürlich darf in einer Science-Fiction-Enzyklopädie auch die Entstehungsgeschichte von Darth Vader nicht fehlen.

Fernsehserien, aber auch zu Buchautoren und Schauspielern werden ansprechend und informativ dargestellt. Dabei setzt die Multimedia-CD-ROM mehr auf Hypertext als auf übertriebenen Einsatz von Quicktime-Animationen. Die sehr ausgewogene CD-ROM wird von Bomica vertrieben und kostet stolze 99,95 DM.

Grolier's Science Fiction Encyclopedia ist ein umfassendes Nachschlagewerk für SF-Interessierte. Hintergrundgeschichten zu SF-Figuren, Filmen und

## Erste Hilfe per Telefon

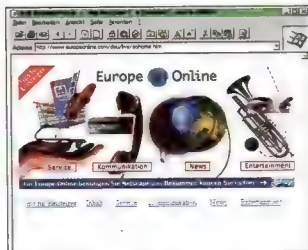
Unabhängige 24-Stunden-Hotline

Wer seinen Rechner selbst zusammengebastelt oder bei einem der großen Hardwareanbieter gekauft hat, weiß ein Lied über die Serviceleistungen der Meister Händler zu singen. Um nicht bei jedem Problem gleich einen teuren Spezialisten konsultieren zu müssen, gibt es nun die Möglichkeit, über die Telefonnummer 0190 - 89 89 89 (Kosten: 3,60 DM/Minute) rund um die Uhr zu den Bereichen Betriebssysteme, Internet, CD-ROM, Drucker oder Modem jeweils einen Experten zu erreichen. Laut Anbieter ComputerTelefon-Service CTS Petersen & Partner OHG verlängern keine Warteschleifen, Weiterschaltungen oder Bandabspielungen die Verbindung, lediglich die gesetzlich vorgeschriebene 10-Sekunden-Warnung muß in Kauf genommen werden.

## Europe Online

Europa ist Online

Der Onlinedienst von Burda und Europe Online S.A. geht in die volle. Nach der verlängerten Einführungsphase sind nun die meisten Inhalte nicht mehr kostenfrei, die Gebühren standen zum Redaktionsschluß jedoch noch nicht fest. Die vor allem im Nachrichtenbereich starken Dienste sind über das Internet (<http://www.europeonline.com>) zu erreichen, wer noch keinen Provider hat, kann unter der bundeseinheitlichen Telefonnummer 19553 die entsprechenden Europe Online-Dienste nutzen. Zugang und E-Mail-Adresse sind ab sofort unter 0130/823 250 erhältlich. Burda investiert darüber hinaus u. a. in FocusOnline (<http://www.focus.de>), den digitalen Reiseplaner TraXXX (<http://www.traxxx.de>) sowie in einen Studententreff (<http://www.uni-online.de>).



Um den vollen Funktionsumfang von Europe Online zu genießen, ist unbedingt Netscape 2.0 notwendig.



# EVOCATION

Zwischen Traum und  
Wirklichkeit

Ausgezeichnet



mit dem  
EMMA Award  
1995

CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an (verfügbar ab März '96 für Mac + PC)

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann

den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.



Frankfurter Ring 213  
80807 München  
Fax 089/324 66 284  
T-Online: NAVIGO  
Internet: [www.navigo.de](http://www.navigo.de)



Hausbesuch bei Adventure Soft

# Planet Hollywood

Simon the Sorcerer gibt es wirklich! Er ist 21 Jahre alt, ca. 170 cm groß, ziemlich schüchtern, hat schulterlange schwarze Haare, geht selten vor fünf Uhr morgens ins Bett und heißt in Wirklichkeit Simon Woodroffe. Woher wir das wissen? Wir durften den Designer der beiden Simon-Adventures und seine Eltern im trauten Heim in Birmingham besuchen und zeigen weltexklusiv die ersten Bilder und Animationen des nächsten Adventure Soft-Spiels „Greetings from Planet Earth“. Außerdem nur in PC Games: Alles Wissenswerte zu Simon the Sorcerer 3!

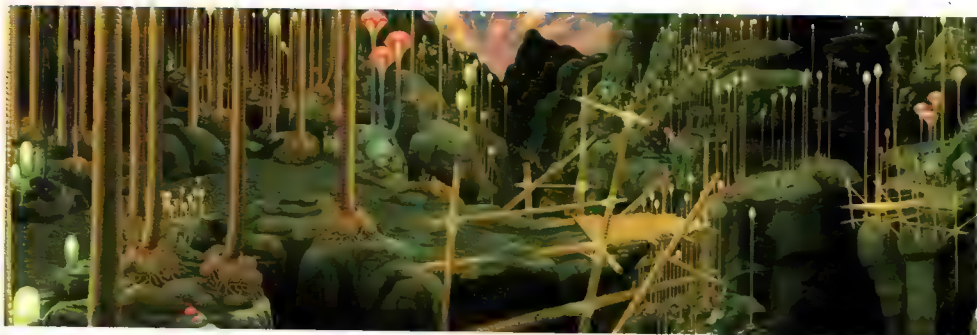
Von Petra Maueröder

Wer über die Schwelge der Woodroffe'schen Villa in einer der nobelsten Gegenden Birminghams schreitet, betritt ein Stück heile Welt. Denn hier lebt und arbeitet eine englische Bilderbuch-Familie, die genau den gängigen Klischees entspricht, wie man sie uns in der Schule immer glauben machen wollte: Der Tee (natürlich mit Milch und löffelfeine Zucker) wird noch pünktlich um fünf Uhr gereicht, es gibt ein anheimelndes Wohnzimmer mit offenem Kamin und einen gepflegten großen Garten, über dessen Rasen im Sekundentakt possierliche Eichhörnchen flitzen. Von seinem Arbeitszimmer aus überwacht Daddy Michael Woodroffe als Produzent die Geschichte des Labels Adventure Soft - wahrlich kein

Unbekannter in diesem Metier: Etliche Accolade-Spiele (u. a. die Kult-Adventure-Serie um die Horror-Bräut Elvira) und viele Videospiel-Umsetzungen gehen auf sein Konto. Die Engine und die Benutzeroberfläche der Spiele werden von Alan Bridgman in Bristol programmiert. Das komplette Design, sprich: Idee, Puzzles und alle Dialoge, stammen aber von Simon Woodroffe, der inzwischen ein eigenes Appartement in Birmingham bezogen hat. Im Gespräch unter vier (später sechs) Augen verriet uns Simon bislang noch nirgends veröffentlichte Details zu seinen neuesten Projekten.

**PCG:** Nach Bestsellern wie Simon the Sorcerer 1 und 2 hätten wir eigentlich einen dritten Teil erwartet...





An diesem horizontal scrollenden SVGA-Hintergrundbild für Greetings from Planet Earth hat ein Adventure-Soft-Grafiker rund zwei Monate gearbeitet.

**SW:** Ich glaube, die Grafiker hätten mich gelyncht, wenn sie schon wieder monatelang Simons und Sumpflinge in allen möglichen Variationen animieren müßten. Auch ich war in Sachen Simon der Sorcerer ziemlich ausgepowert und wollte mal etwas völlig Neues machen - mit anderen Charakteren und einem frischen Szenario. Außerdem wäre bei den Spielern der Eindruck entstanden, daß wir nur Simon-Adventures und sonst nichts anderes produzieren können. Auf diesen „Oh no, schon wieder eine King's Quest-Fortsetzung“-Effekt kann ich gut verzichten. Unser neues „Baby“ werden wir aller Voraussicht nach „Greetings from Planet Earth“ (GFPE) nennen. Es ist eine Art Space Comedy Adventure, allerdings keine Parodie im Stil von Space Quest oder Space Bucks.

Trotzdem haben wir eine Menge Anspielungen auf Science-Fiction-Filme und -Bücher eingebaut.

#### PCG: Zum Beispiel?

**SW:** Star Wars, Star Trek, Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Aliens und etliche TV-Serien.

#### PCG: Um was geht's konkret bei GFPE?

**SW:** Held der Story ist der Außerirdische Feeble, der für das „Galaktische Verunsicherungs-Ministerium“ arbeitet. Sein Job ist es, diese seltsamen Symbole in Kornfeldern zu hinterlassen, die vor allem hier in England eine regelrechte Hysterie ausgelöst haben. Eines Tages will er nach getaner Arbeit zu seinem Stützpunkt zurückkehren, gerät aber in einen Meteoritenhagel und kollidiert mit ei-

nem Asteroiden. Es kommt zu einem Zusammenstoß mit der Raumsonde Voyager 2, die bekanntlich die „Greetings from Planet Earth“ der NASA an potentielle Außerirdische übermitteln soll. Durch diesen Vorfall bekommt er mächtigen Ärger mit dem „Ministerium“, das die Bevölkerung unterdrückt und mit Hilfe von Kameras überwacht - eine Situation wie in George Orwells 1984. Die Bürger werden zur Einnahme von Pillen gezwungen, die sie in einen glücklichen Zustand versetzen, bei Feeble allerdings den Verlust seines Gedächtnisses bewirkt haben. Deshalb muß er selbst grundlegende Dinge ständig in seiner Datenbank nachschlagen. Feeble gelingt es, den Einfluß der Medikamente zu brechen und lernt Dolores kennen, die für die Rebellen kämpft und mit der er sich verbündet. Ab diesem Zeitpunkt eifert Feeble seinem großen Vorbild James Dean nach, der im örtlichen Zoo zusammen mit anderen Lebewesen ausgestellt wird. James Dean stammt von der Erde, wo paradiesische Zustände herrschen: Die Menschen hören Rock'n'Roll-Musik und trinken literweise Bier. Seine Mitstreiterin Dolores muß man sich im Grunde wie „Tank Girl“ vorstellen - respektlos und draufgängerisch. Feeble landet im



Beim englischen Distributor PDQ warten Tausende von Simon the Sorcerer-Spielern auf ihre Auslieferung. In Deutschland hat die Oberrhäuser Firma Sunflowers (u. a. Aufschwung Ost) die Übersetzung und Synchronisation übernommen. Außerdem gibt es inzwischen Umsetzungen ins Italienische, Französische, Spanische und Hebräische (!). Eigens für den amerikanischen Markt wurde sogar eine spezielle US-Fassung des Spiels programmiert.

Gefängnis und macht dort die Bekanntschaft eines vorwitzigen, aber unberechenbaren Wach-Roboters namens Sam, der bis an die Zähne bewaffnet ist und ihm bei der abschließenden Flucht hilft.

**PCG:** Luke Skywalker, Prinzessin Leia und R2-D2 lassen grüßen...

**SW:** Ja, das ist durchaus beabsichtigt. Aber es wird mit



Simon ist stolz auf den Riesenerfolg seiner ersten beiden Adventures.

Sicherheit keine Romanze à la Krieg der Sterne geben.

## PCG: Was wird sich an der Grafik und am Interface ändern?

**SW:** Da wir in Zukunft vertikal und horizontal stufenlos scrollende, bildschirmfüllende SVGA-Szenarien einsetzen, müssen wir die Steuerung völlig umkrempeln. Feeble besitzt eine Funkuhr, die auf Sprache reagiert und Gegenstände aufnimmt. Mit der rechten Maustaste wechselt man zwischen Tätigkeiten wie Reden, Öffnen oder Anschauen. Das Inventory wird im Bedarfsfall automatisch auf den Bildschirm gezaubert. Für ungeduldige Spieler haben wir ei-

ne optionale Teleport-Funktion eingebaut, mit der sich Feeble augenblicklich von einem Ort zum anderen beamen kann. Alles in allem sind es genau 84 Schauplätze und etwa 400 HiRes-Fullscreen-Grafiken.

## PCG: Ist GFPE eher für Einsteiger oder Profis gedacht?

**SW:** Den Schwierigkeitsgrad von GFPE habe ich etwas niedriger angesetzt als bei Simon 2. Er liegt in etwa auf dem Niveau von The Dig - auch vom Umfang her. Allein für die Szene auf dem Gefängnis-Raumschiff, die etwa 10 % des gesamten Spiels ausmacht, gibt es ein 50-seitiges Script mit all den Multiple

Choice-Gesprächen und Puzzles. Wenn alles klappt, erscheint GFPE noch vor Weihnachten 1996, und zwar ausschließlich auf PC CD-ROM für Windows 95.

## PCG: Glaubst Du denn, daß bis dahin die meisten Spiele-Freaks auf Windows 95 umgestiegen sind?

**SW:** Wenn nicht, dann ist GFPE ein Grund, dies nachzuholen.

## PCG: Auf welchem System programmiert Simon „the sorcerer“?

**SW:** Auf einem Pentium-Notebook! Ich stehe meistens sehr spät auf, weil ich erst nachts ab 23 Uhr aktiv werde. Dann

sitze ich gemütlich in meinem Bett, habe den Computer auf dem Schoß und hacke meine Ideen in die Tastatur. Gegen fünf Uhr morgens schalte ich das Licht aus und komme meist erst zum Mittagessen wieder aus den Federn gekrochen. (Einwurf von Mike Woodroffe: „In Wirklichkeit ist er ein Vampir!“)

## PCG: Wird es jemals ein Simon the Sorcerer 3 geben?

**SW:** Mit Sicherheit. Ein mögliches Grundkonzept liegt bereits fix und fertig in der Schublade. Natürlich existiert bis jetzt noch keine einzige Hintergrund-Grafik oder Animation - GFPE hat absolute Priorität.

## United Artists of Adventure Soft



Neun Herren und drei Damen im Alter zwischen 18 und 32 Jahren bilden die künstlerische Abteilung von Adv. Soft.

In Newcastle upon Tyne an der Nahtstelle zu Schottland (etwa drei Stunden Bahnfahrt von Birmingham entfernt) arbeiten mittlerweile zwölf Grafiker für Adventure Soft - allesamt Absolventen berühmter Kunst-Akademien und Universitäten in Newcastle. Da mit Greetings from Planet Earth und Simon 3 der Übergang von VGA- auf SVGA-Grafik voll-



zogen wird, haben die Grafiker nach dem letzten Feinschliff an Simon 2 ein halbes Jahr lang mit den unterschiedlichsten Techniken experimentiert.

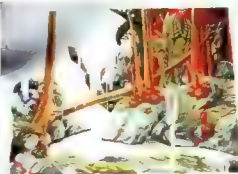


Um sich ein plastisches Bild von den künftigen Hauptdarstellern machen zu können, wurden Feeble, Dolores und ein Gefängnis-Insasse mit einer FIMO-ähnlichen Knetmasse modelliert. Die Figuren sind zwischen 20 und 40 cm groß, wobei selbst kleinste Details (z.

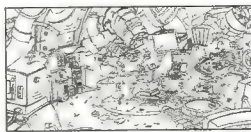


B. Jeansnähte oder die winzigen Schnürsenkel von Dolores' Kampfstiefeln) liebevoll herausgearbeitet sind. Anschließend wurden die Modelle mit Hilfe einer speziellen Scanner-Apparatur Millimeter für Millimeter digitalisiert - ein mühseliger Prozeß, der zwar perfekte Resultate liefert, aber unverhältnismäßig lange dauert.

Eine andere Methode basiert auf handgemalten Bildern auf Wasserfarben-Basis. Das Artwork auf der Verpackung von Simon 1 ist ein Beispiel für diese Technik, die ebenfalls zuviel Zeit in Anspruch nimmt - schließlich muß das fertige Bild noch am PC nachbearbeitet werden.



Schließlich entschied man sich für einen Mix aus traditionellen und modernen Verfahren. Zunächst wird eine handgezeichnete, möglichst detaillierte Schwarzweiß-Skizze angefertigt und eingescannt. Am PC rendert man nun - je nach Szenario - entweder komplette Kulissen oder kleinere Objekte (z. B. rotierende Sonden oder technische Apparaturen) mit 3D-Studio und belegt sie später mit Bitmap-Texturen. Vor allem bei Wäldern und anderen natürlichen Umgebungen sind die Adventure Soft-Grafiker aber nach wie vor auf „Handarbeit“ angewiesen und die meiste



Diese Skizze diente als Vorlage für die fertige Grafik auf der Seite gegenüber.



**PCG: Kannst Du schon etwas von der Handlung verraten?**

**SW:** Die Story beginnt da, wo Teil 2 aufgehört hat. Simon wird im Laufe des Intro in „Simon-Dog“ verwandelt, der zwar sprechen, aber nichts mitnehmen kann. In der ersten Phase der Story wird es darum gehen, seinen Kumpel, den Sumpfling, zu finden und ihn von der neuen Identität zu überzeugen. Der Sumpfling hat übrigens mittlerweile eine Imbiß-Bude auf Rädern eröffnet und zieht damit durch die Lande. Ab diesem Zeitpunkt kontrolliert der Spieler abwechselnd beide Figuren und muß Simon zu seiner ursprünglichen Persönlichkeit verhelfen. Doch zuvor

reisen die zwei bis zum Ende der Welt und wollen verhindern, daß der Bösewicht Sordid allerlei Bestien aus einer anderen Dimension durch ein riesiges Portal auf die Erde schleust. Natürlich scheitert diese Aktion. Simon und der Sumpfling sind nun damit beschäftigt, all die Monster wieder loszuwerden, die im 20. Jahrhundert z. B. auf Rock-Konzerten ihr Unwesen treiben. Grafik und Benutzerführung sind mit GFPE vergleichbar.

**PCG: Gibt es diesmal ein ultimatives Happy-End?**

**SW:** Keine Ahnung - ehrlich! Die letzten 20 % der Story legen wir immer erst ganz zum

Schluß fest - so haben wir das bei Simon 1 und 2 gemacht, und so wird es auch bei GFPE und Simon 3 laufen. Meist fallen uns nämlich während der Realisierung noch einige nette Gags ein, die wir dann noch problemlos einfügen können. Ich mag den Humor von Terry Pratchett und versuche, den Spielern eine ähnliche Qualität in den Adventures zu bieten.

**PCG: Daher also auch das Fantasy-Drumherum von Simon 1, 2 und 3?**

**SW:** Ja, auch. Vor einigen Jahren habe ich sogar bei Terry Pratchett angefragt, ob ich ein Adventure auf Basis seiner Discworld-Romane

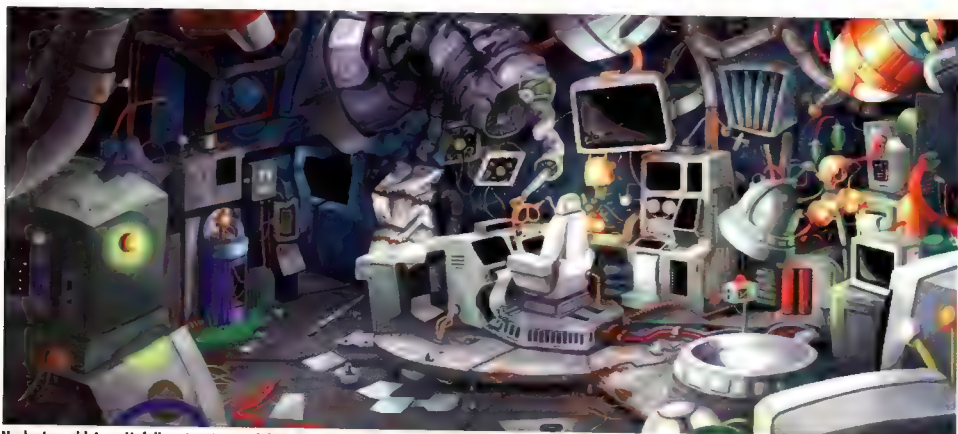
programmieren dürfte. Leider hat er mit der Begründung abgelehnt, daß er genügend Geld hat und an einem Computerspiel nicht interessiert ist.

**PCG: Wann wird Simon 3 erscheinen?**

**SW:** August 1997! Frühestens!

**MW: Unsinn - Ostern 1997!** Simon ist immer so schrecklich pessimistisch...

**PCG: Wie auch immer - wir bedanken uns jedenfalls für das Gespräch und wünschen Euch weiterhin viel Erfolg.**

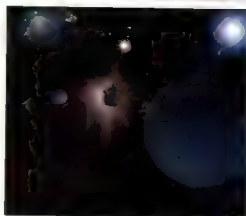


Nach einem kleinen Unfall regiert im „Galaktischen Versicherungs-Ministerium“ das Chaos.

Zeit damit beschäftigt, die Zeichnungen mit der Maus zu einem Feuerwerk aus Farben, Effekten und winzigen Kleinigkeiten zu machen, „an denen der Spieler meist achtlos vorbeirent“ (O-Ton eines seufzenden Mike Woodroffe). Ausschnittsweise werden einzelne Teile eines Hintergrunds herausgezoozt und Pixel für Pixel bemalt. Drei bis vier Wochen braucht ein Grafiker, bis er einen kompletten Hintergrund in 640 x 480 Bildpunkten bei 32.000 Farben fertiggestellt hat. Jeden Freitag schickt die Leiterin des Grafik-Büros ein großes Paket mit Disketten ins Hauptquartier nach Birmingham, wo Simon und Michael einen prüfenden Blick auf die neuen Illustrationen und Sequenzen werfen.

Der Autodesk Animator Pro ermöglicht die Animationen der Figuren; Fahrzeuge und Raumschiffe stammen wegen der metallenen Oberfläche hingegen fast immer aus dem 3D Studio. Für Zwischensequenzen und aufwendigere Animationen wurden inzwischen drei der irr-

sinnig teuren Silicon Graphics-Rechner vom Typ „Indigo 2 Extreme“ angeschafft - weitere sollen im Laufe des Frühjahrs folgen. Darauf läuft die nicht minder kostspielige Alias-Software, die bereits für die Special Effects in Kassenschlagern wie Terminator 2, The Abyss oder Jurassic Park eingesetzt wurde. Gerendert wird im TrueColor-Modus; für die Verwendung im Spiel rechnet man die fertigen Animationen auf 256 Farben herunter.



Diese Szene aus dem Intro von Greetings from Planet Earth ist mit einem speziellen Toolkit für 3D Studio entstanden, das für die Lichteffekte und die glitzernde Oberfläche der Asteroiden verantwortlich zeichnet.

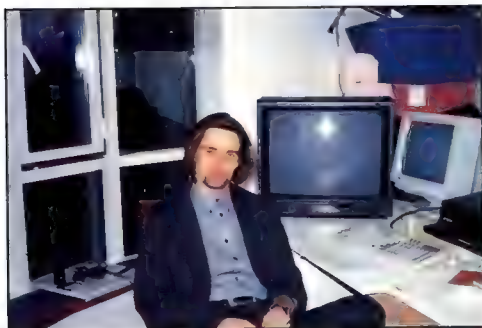


Urban Runner

# Treibjagd

Paris war eine Reise wert: Weder die Nachwehen des landesweiten Streiks noch der Weihnachtstrubel konnten uns davon abhalten, bei den Machern von Spielen wie Inca 2, Gobiilins 3, The Last Dynasty oder Woodruff and the Schnibble of Azimuth vorbeizuschauen. Cocktail Vision hat die Dreharbeiten zu Urban Runner abgeschlossen und setzt mit dem interaktiven Thriller völlig neue Maßstäbe in diesem Genre.

Fünfundzwanzig Schauspieler, drei Tonnen Requisiten, 45 Rollen Film, 4.000 Liter Wasser, 300 Platzpatronen – was sich wie die Beschreibung der Waterworld-Dreharbeiten liest, gibt einen Einblick in den Aufwand, den die Franzosen für Urban Runner betrieben haben – ein bislang einzigartiges Adventure, das bis vor wenigen Monaten noch als „Lost in Town“ durch die Messe-Berichte geisterte. Das Spiel besteht von vorne bis hinten aus bildschirmfüllenden Videosequenzen, an denen bekannte Darsteller aus französischen Spielfilmen und TV-Serien beteiligt waren. Nach eineinhalb Jahren Vorbereitungszeit drehte das fünfzigköpfige Team über vier Monate lang in Paris und Umgebung. Die Story zu diesem Mammut-Projekt stammt von keiner Geringeren als Muriel Tramis (u. a. Goblins-Trilogie). Zusammen mit Silvan Boris Schmid, dem Regisseur von The Last Dynasty, schrieb sie das Drehbuch und stellte die Dialoge zusammen. Aus dem Rohmaterial (immerhin rund 15 Stunden) entstanden über 180 Minuten an packenden Filmszenen. Erstmals wurde für eine solche Produktion die sogenannte Steadicam, eine transportable, etwa 45 Kilo schwere Spezial-Kamera, eingesetzt: Der Spieler er-

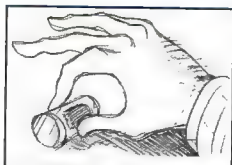


Zweimal Regisseur Silvan Boris Schmid: Einmal vor Ort am Set von Urban Runner (rechts) und an seinem Arbeitsplatz, wo er in den letzten Monaten den Schnitt der Szenen überwacht hat.



Für viele Szenen wurde die mobile Steadicam eingesetzt.





# Wie beim Film wird die Abfolge anhand eines Storyboards festgelegt.

lebt das Geschehen dadurch zum größten Teil aus der Ich-Perspektive - das bedeutet mehr Action und noch mehr Atmosphäre. Dafür sorgen auch regelmäßige Cut Scenes, die z. B. einen heranschleichenden Killer zeigen, was die Spannung natürlich ins Unerträgliche steigert.

## Leben und sterben lassen

Jeder ordentliche Krimi - und sei er noch so interaktiv - be-

ginnt mit einem Mord. Als Opfer muß ein einflußreicher Drogenhändler herhalten, dessen Leiche eines Morgens in der Sauna gefunden wird. Der eiligst hinzugezogene Kommissar schließt messerscharf: Holla, da gibt es bestimmt eine Verbindung zu einem mittelgroßen Industrieskandal. Sprach's und versucht zukünftig alles, um das Publikwerden dieser politisch wie wirtschaftlich prekären Affäre zu verhindern. Pech für den Sensations-Journalisten Max Gardner, der zu diesem Zeitpunkt ein Treffen mit dem Dealer arrangiert hatte, um ihm verhängnisvolle Schnappschüsse zu verkaufen. Jetzt wird unser Held des Mordes bezichtigt und muß nun sowohl vor der Polizei als auch vor dem etwas irritierten Leibwächter des Dealers fliehen. Später mischt sich die attraktive Geliebte des Ermordeten, Adda Weiss, in den Fall ein und will Max unbedingt bei seinen Ermittlungen beistehen. Zu allem Unglück wird schließlich auch noch ein enger Freund von Max versehentlich ermordet - ein Attentat, das eigentlich ihm selbst galt. Und es wird nicht der letzte Tote bleiben...

Zwei verschiedene Versionen sind geplant: Die 256 Farben-

Fassung verlangt nach Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM und einem DoubleSpeed-Laufwerk. Für den HiColor-Modus sollte es schon ein Pentium 90 mit QuadSpeed-CD-ROM sein. Da Urban Runner bereits im

März 1996 in die Läden kommt, werden wir das umfangreiche Programm (immerhin vier CD-ROMs) in der nächsten PC Games umfassend testen.

Petra Maueröder ■

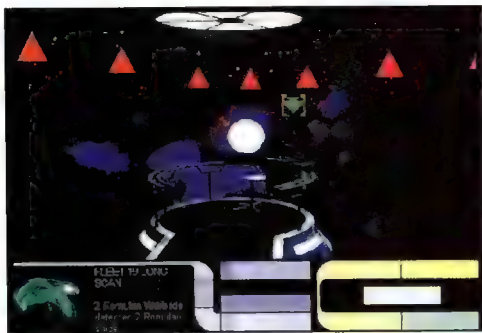


Die vier Hauptdarsteller des Thrillers haben ebenso wie die rund 20 anderen Mitwirkenden reichlich Bühnenerfahrung.

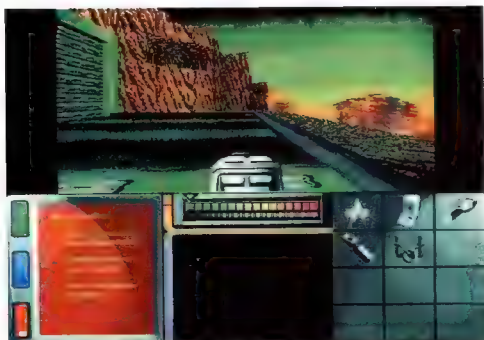


Star Trek: Generations

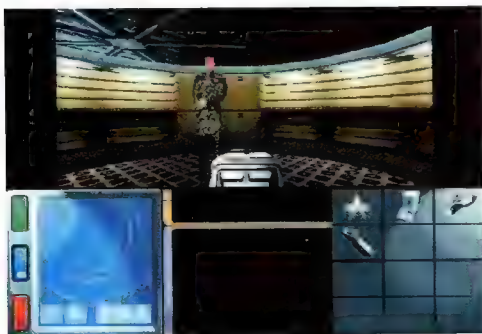
# Stars & Sternchen



Star Trek: Generations wird sich vor allem durch komplexe Weltraumkämpfe auszeichnen. Als Commander müssen Sie stets die richtigen Anweisungen an Ihre Crewmitglieder geben, um aus Weltraumschlachten als Sieger hervorzugehen. Da merkt man erst, mit welchen Problemen Picard zu kämpfen hat.



Der Spielbildschirm im Adventure-Teil wurde völlig neu gestaltet. Gespielt wird diesmal aus der Ich-Perspektive, wobei noch nicht ganz klar ist, ob man sich nun frei durch Raumstationen bewegen kann oder nicht.



Kommunikation ist auch bei Generations extrem wichtig, um an Hintergrundinformationen zu gelangen. Nur so läßt sich das Spiel lösen!

**Spectrum Holobyte bleibt dem Star Trek-Universum treu. Entwicklungsarbeiten an Star Trek: Generations sind in vollem Gange.**

Mit der Umsetzung von Star Trek: Generations hat sich Spectrum Holobyte einiges vorgenommen. Nicht genug damit, daß man sich bei der Umsetzung des letztjährigen Sommerhits genau an die Originalvorlage halten will. Man verspricht sogar, alle Schauspieler aus dem Film für die Synchronisation zu verpflichten. Die drei wichtigsten Protagonisten - Patrick Stewart (Picard), William Shatner (Kirk) und Malcolm MacDowell (Soran) haben bereits ihre Zusage gegeben. Dies ist insbesondere interessant im Hinblick auf Shatners frühere Aussage, daß für ihn als Schauspieler mit der Rolle des Captain Kirk endgültig Schluß sei. Augenscheinlich gilt dies nicht für den Spielbereich, denn gerücheweise ist es auch Interplay gelungen, den Kanadier für ihren kommenden Space Combat Simulator Star Trek Academy zu gewinnen.

## Wanted: Soran!

Der Spieler muß versuchen, den Plan des wahnsinnigen Dr. Soran zu vereiteln, der darin besteht, in den Nexusnebel einzudringen, in dem alle Träume und Phantasien Wirklichkeit werden. Um sein Ziel zu erreichen, muß Soran die Umlaufbahn des Nexus umleiten, was nur durch die Zerstörung eines Planeten geschehen kann. Im Gegensatz zu dem ebenfalls von Spectrum Holobyte veröffentlichten Abenteuertitel

Star Trek - The Next Generation: A Final Unity handelt es sich bei Generation um einen Genremix. Klassische First-Person-Action wechselt mit Schiff-zu-Schiff-Schlachten und strategischer Planung. Außerdem wird eine große Anzahl von Originalsequenzen aus dem Film die Handlung vorantreiben. Um dem Treiben von Soran ein Ende zu setzen, schlüpft der Spieler wahlweise in die Rolle der beiden Kapitäne Kirk und Picard. Zu diesem Zeitpunkt steht noch nicht fest, ob auch Kontrolle über andere Charaktere übernommen werden kann.

## Weihnachtsknüller

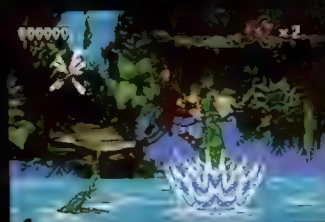
Star Trek: Generations befindet sich in einer sehr frühen Entwicklungsphase. Die Veröffentlichung ist nicht vor Weihnachten dieses Jahres geplant. Die hier gezeigten Bilder enthalten zum größten Teil noch Platzhaltergrafiken und sind daher nicht repräsentativ für das endgültige Produkt, in dem selbstverständlich SVGA-Szenarien und gerenderte Charaktere auftauchen werden. Bis dahin dürfen sich die Trekker (und nicht etwa Trekkies!) mit Wiederholungen der beiden Serien die Zeit vertreiben bzw. mit Star Trek - Deep Space Nine: Harbinger von Viacom, das noch in diesem Monat erscheinen soll.



MODE  
TUN  
ACTION

ACTIVISION®

„Die schönste Grafik und  
die spannendsten Levels  
haben die Pitfall-Neuauflage  
an die Jump-and-Run-Spitze  
katapultiert.“ PC PLAYER



Rasante Jagd  
durch die Welt  
der Mayas.



**ACTIVISION®**

**Plug and Play mit**



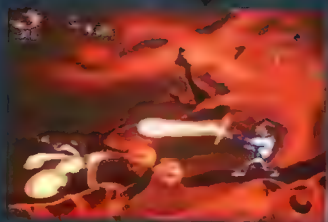
**Plug and**



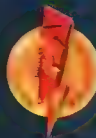
M O D E R N  
T H A N  
A C T I O N



„Das tolle Level-Design, die gute Steuerung und die Weiträumigkeit der Level machen das Jump&Run zur zweiten Nr. 1 seines Genres. Wer das Maya-Adventure Pflfall liebe, darf sich auch den Super-Wurm nicht entgehen lassen.“  
PC GAMES



Der ganz alltägliche Kampf eines Super-Wurms.



ACTIVISION®

lay mit



Plug and Play mit

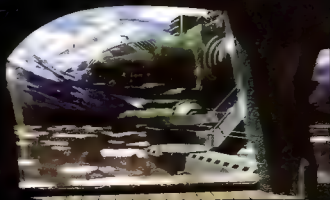


# MORE THAN ACTION



**Inklusive „NETMECH“,  
der brandneuen  
8-Spieler Netzwerk-  
Option.**

„Mechwarrior 2 ist der beste  
Robo-Simulator, den ich je  
gespielt habe.“  
Knut Goller, POWERPLAY

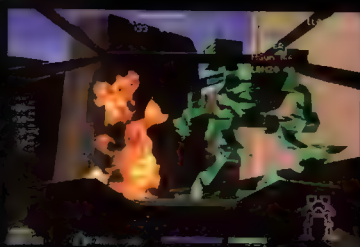
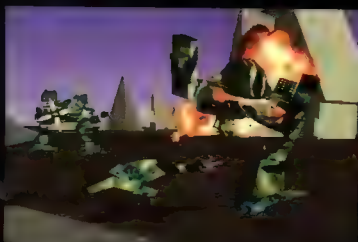
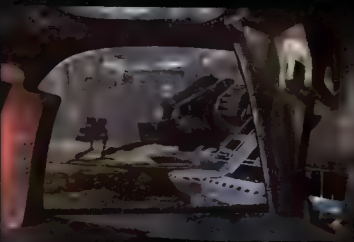
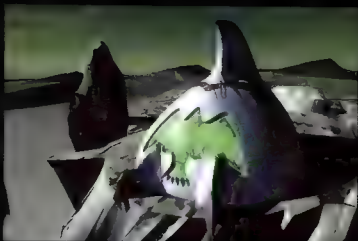


**Plug and Play mit**



**Plug and**

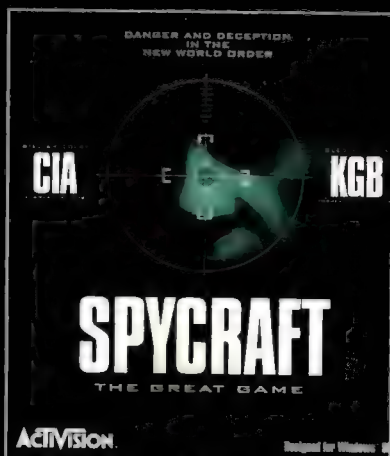




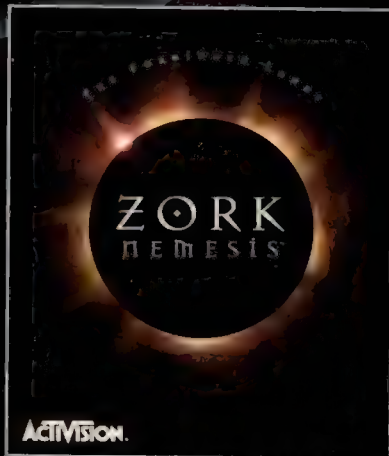
**ACTIVISION**®

im Exklusiv-Vertrieb von  
**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**COMING SOON**



*Genialer Spionagethriller –  
haarscharf an der Realität!*



*Lösen Sie das mystische  
Geheimnis der Alchimie  
und befreien Sie Ihre Freunde  
aus den Krallen des Teufels.*

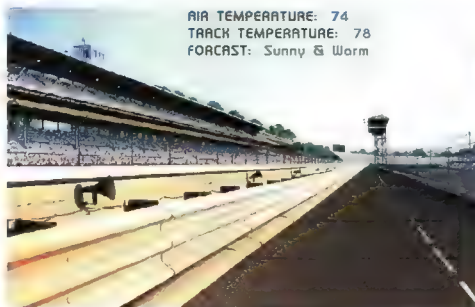
Play mit



**Plug and Play mit**



Kein Zweifel: Autorennspiele sind die Renner der Saison. IndyCar Racing 2, Bleifuß oder Formula One Grand Prix stehen in der Gunst der Spieler ganz vorne. Nun möchte auch Bethesda Softworks mit X-Car: Experimental Racing auf das Siegerpodest.



Sensationell detailliert texturierte Pisten sind das Herzstück von X-Car, das sich allein schon dadurch von den bestehenden Rennspielen unterscheidet.

## X-Car: Experimental Racing *Tuning*

Während sich andere Rennsimulationen mit realen Marken- oder Rennfahrzeugen gegenseitig zu überbieten versuchen, verläßt sich Bethesda bei X-Car auf die Phantasie des Gamers. Man beginnt mit einem Basisfahrzeug, das der Spieler so aufrüsten und tunen muß, daß die bestmögliche Fahrleistung erzielt werden kann. Die jeweiligen Veränderungen an Fahrgestell und Maschine können dann auf vier Teststrecken mit unterschiedlichen Anforderungen ausprobiert werden. Während

der Testfahrten erfaßt die Crew telemetrische Daten, die später zur weiteren Verbesserung des Fahrzeugs dienen. Ein sauber getuntes Fahrzeug kann Geschwindigkeiten bis zu 480 Stundenkilometer erreichen. Alternativ können natürlich auch bereits fertig entwickelte Fahrzeuge benutzt werden. Bis zu 15 Race Cars stehen zur Auswahl.

### Nachtfahrten

Ist man mit dem Ergebnis zufrieden, geht es auf insgesamt acht gerenderten Rennstrecken

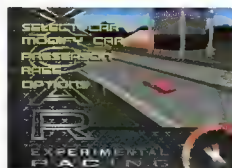
unter ständig wechselnden realistischen Wetter- und Streckenverhältnissen um Punkte. Nachtfahrten bieten eine weitere Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu steigern. X-Car bringt die Vorteile von Bethesdas neuer 3D-X-Engine voll zur Geltung. Die SVGA-Grafiken beeindrucken, und gerenderte Szenarien fliegen mit rasender Geschwindigkeit vorbei. Die Steuerung ist auf der höchsten Schwierigkeitsstufe recht empfindlich, verzeiht aber auf den niedrigeren Levels auch grobe Fahrfehler.

### Vrooom...

Ähnlich wie beim Konkurrenzprodukt IndyCar Racing stehen mehrere Kameraperspektiven zur Verfügung. Mit dem



Im Showroom können Sie jedes Fahrzeug ausgiebig begutachten.



Die Replay-Funktion zeigt das Rennen aus mehreren Blickwinkeln.



Das Hauptmenü erinnert an die Features der Papyrus-Simulationen.

virtuellen VCR können Sie anschließend das komplette Rennen analysieren. Auch auf eine Netzwerk- und Modemfunktion wurde nicht verzichtet. Ebenfalls erwähnenswert ist der dröhnende Midi-Soundtrack und die 3D-Soundeffekte, die bei entsprechenden Soundsystemen dem Spiel eine weitere Dimension hinzufügen.

Markus Krichel ■



Die Rennen werden aus der Cockpit-Perspektive dargestellt. Trotz der hohen Auflösung erreicht X-Car eine erstaunlich gute Performance.



Dank des Displays auf der linken Seite der Windschutzscheibe sind Geschwindigkeit, Rundenzeit und Position ständig im Blickfeld.

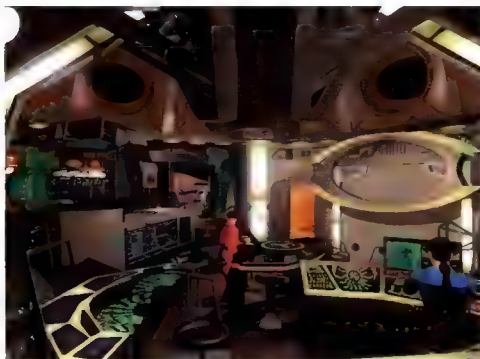




Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger

# Next Generation

Star Trek hatte auch in Deutschland schon immer eine große Fangemeinde. Seit der Privatsender SAT1 aber dazu übergegangen ist, Star Trek in den täglichen Sendeplan zu integrieren, kann der Siegeszug von Kirk, Picard und Sisko scheinbar kaum noch aufgehalten werden.



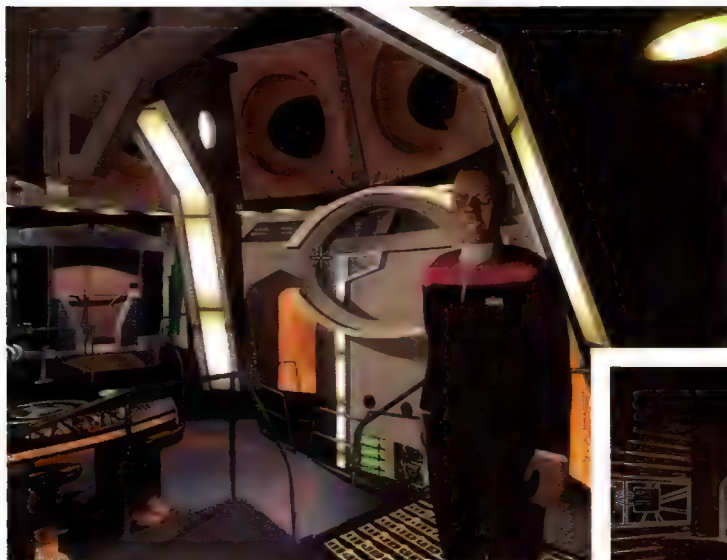
Kirk und Picard ist klar. Aber wer ist Sisko?“, werden sich natürlich jetzt viele fragen, die Star Trek nur gelegentlich sehen und nicht zu ihrem Hobby erklärt haben. Captain Sisko ist der Kommandant der Deep Space Nine, einer gigantischen Raumstation in einem abgelegenen Teil der Galaxis, und somit Hauptdarsteller der gleichnamigen TV-Serie. Aus Sicht des Fernsehzuschauers ist Deep Space Nine der direkte Nachfolger von The Next Generation (der Chefsingenieur O'Brien und seine Kollegin Keiko wechselten

Nerys und Dax lassen sich nur ungern von der Arbeit abhalten, stehen aber trotzdem jeder Frage Rede und Antwort.

zum Beispiel von der Enterprise auf die Deep Space Nine), im Computerspielesektor lässt sich dieser Zusammenhang jedoch nicht herstellen. Während STING: A Final Unity von Spectrum Holobyte entwickelt wurde, zeichnet für die PC-Umsetzung von Star Trek: Deep Space Nine Viacom New Media verantwortlich: zwei völlig unterschiedliche Programmerteams, zwei völlig unterschiedliche Spiele.

## Intrigenspiel

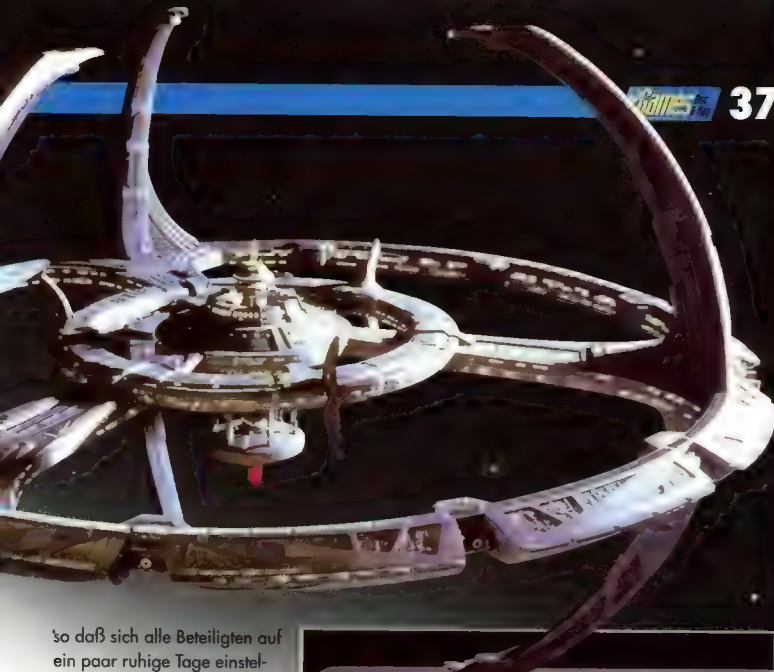
Zunächst zur Handlung: Sie schlüpfen in die Rolle des noch jungen Diplomaten Bar-kin, der sich als Assistent von Botschafter Karris im Gamma-Quadranten aufhält. Die Verhandlungen zwischen der Föderation und den Cynthianern verlaufen relativ ruhig,



Wenn man partout nicht weiterkommt, kann man Commander Sisko zu Rate ziehen (oben). Sicherheitschef Odo weiß über alle Vorgänge bestens Bescheid. Wenn Sie nähere Informationen über eine bestimmte Person benötigen, sollten Sie mit ihm sprechen (rechts).



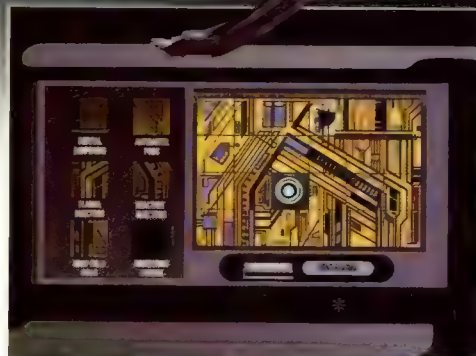




so daß sich alle Beteiligten auf ein paar ruhige Tage einstellen. Diese Harmonie stellt sich aber sehr schnell als Ruhe vor dem Sturm heraus, denn plötzlich greifen cynthianische Dronen die Raumbasis an, Botschafter Karris stirbt eines mysteriösen Todes und Diplomat Barkin wird kurzerhand zum Botschafter ernannt. Sie müssen jetzt herausfinden, ob es sich tatsächlich um Angriffe der Cynthianer handelt oder ob eine andere, fremde Macht nur die Verhandlungen stören möchte. Obwohl alles auf die Cynthianer hindeutet, macht es dennoch wenig Sinn: schließlich befinden sich Abgesandte dieses - zugegebenermaßen recht aggressiven - Völkchens auf der Deep Space Nine.

## Adventure in 3D

Gespielt wird Star Trek: Deep Space Nine - Harbinger aus der Ich-Perspektive, was für ein Adventure wohl eher untypisch ist. Das ist aber nicht der einzige Punkt, in dem sich das Spiel von anderen Adventures unterscheidet: neben den



Hier sehen Sie eines der zahlreichen Puzzles, die Sie lösen müssen, um die selbstamen Vorkommnisse auf der Deep Space aufdecken zu können.

üblichen Aktionen, wie Gegenstände einsammeln und mit Personen kommunizieren, müssen Sie auch „handgreiflich“ werden. Wird beispielsweise die Station attackiert, so übernehmen Sie einen der Gefechtsposten und müssen mit Maus und Fadenkreuz die angreifenden Dronen und Raumschiffe unter Beschuss nehmen. Gezielte Einflüsse auf das Spiel haben diese kurzen Szenen allerdings nicht, sie dienen lediglich zur stärkeren Identifizierung mit der Hauptperson Botschafter Barkin. Weniger actionorientierte Spieler müssen also nicht befürchten, gleich bei

den ersten Sequenzen dieser Art hängen zu bleiben. Vielmehr wurden kleine und nicht allzu schwere Puzzles in das Spiel integriert. So muß beispielsweise ein kritischer Knotenpunkt in der Energieversorgung durch Verschieben einzelner Bauteile repariert werden. Unter zeitlichen Druck gerät man bei diesen Rätseln allerdings nie, so daß man sich bei der Lösung gemütlich zurücklehnen kann. Ansonsten ist bei Star Trek: Deep Space Nine alles möglich, was man von einer Serienumsetzung erwartet: Sie können eine ernsthafte Unterredung mit Sicherheitschef Odo

## SKYmedia ENTERTAINMENT

Bestall-Rothbar Versand  
Tel.: 089/9048072  
Fax: 089/9048072

### SOFTSPOTS!!



### SPIELE · CD-ROM SPIELE · CD-ROM

<b>ALBION</b>	DV 99.95	<b>MECHANOBIER 2</b>	DV 99.95
<b>ALEX</b>	DV 99.95	<b>MORTAL COIL</b>	DV 99.95
<b>ASCENDANCY</b>	DV 79.95	<b>MOTY</b>	DV 99.95
<b>BATTLE ROLE 3 (MAGES)</b>	DV 99.95	<b>MOTY 2</b>	DV 99.95
<b>BATTLEWINGS 1942</b>	DA 29.95	<b>NASCAR RACING</b>	DA 99.95
<b>BAYVIEW (MAGES)</b>	DA 29.95	<b>PGA JAM TOUR EDIT</b>	DA 99.95
<b>BINGO</b>	DV 99.95	<b>NCAA BASKETBALL</b>	DA 34.95
<b>BYPASS GOLD</b>	DV 99.95	<b>PAINTERMANIA</b>	DV 19.95
<b>BUFFERS</b>	DV 99.95	<b>PAINTERMANIA (S. SAVED)</b>	DV 39.95
<b>BOY SLAM WRESTLING</b>	DA 19.95	<b>PANZENGE 2 (WINGS)</b>	DV 79.95
<b>BRAMBLIE 12</b>	DV 79.95	<b>PAINTCOMANCER</b>	DV 99.95
<b>BURIED IN TIME</b>	DV 79.95	<b>PHOENIX 3</b>	DA 99.95
<b>BURNING ST-41 Disk 1-3</b>	DV 39.95	<b>PIRATALL LUSIONS</b>	DA 99.95
<b>CAESAR II</b>	DV 99.95	<b>POLICE QUEST</b>	DA 19.95
<b>CHRONOMASTER</b>	DV 19.95	<b>POLICE QUEST - SWAT</b>	DA 19.95
<b>COMET (MAGES)</b>	DV 99.95	<b>PRO FOOTBALL - THE WEB</b>	DA 19.95
<b>COMMANDE-HX DESK 1-2</b>	DA 49.95	<b>RAN TRAINER 2</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 3</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC CASPER</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 4</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 5</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 6</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 7</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 8</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 9</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 10</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 11</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 12</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 13</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 14</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 15</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 16</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 17</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 18</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 19</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 20</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 21</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 22</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 23</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 24</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 25</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 26</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 27</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 28</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 29</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 30</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 31</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 32</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 33</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 34</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 35</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 36</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 37</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 38</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 39</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 40</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 41</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 42</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 43</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 44</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 45</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 46</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 47</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 48</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 49</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 50</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 51</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 52</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 53</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 54</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 55</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 56</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 57</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 58</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 59</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 60</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 61</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 62</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 63</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 64</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 65</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 66</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 67</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 68</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 69</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 70</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 71</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 72</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 73</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 74</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 75</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 76</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 77</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 78</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 79</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 80</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 81</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 82</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 83</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 84</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 85</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 86</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 87</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 88</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 89</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 90</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 91</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 92</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 93</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 94</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 95</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 96</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 97</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 98</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 99</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95
<b>COMANDE-HX DESK 100</b>	DA 49.95	<b>RANTR 1-FC DORTM</b>	DV 99.95

Spiele-Lösungen vorliegt

**Monkey Island 2** DV 29,95  
**Killing Moon + Lösung** DA 49,95

**Mousedap als Bestellwert von DM 100,- GRATIS dazu!**

Weitere Neuheiten und Sonderangebote bitte abfragen. KOSTENLOSEN KATALOG anfordern! Händlerangaben erwerbsfrei.

**Ladenlokal:**  
Mediathek Apollo  
Glockenblumenstr. 15  
85551 Heimstetten  
Mo-So: 10:00-12:00 und 15:00-21:00

Lieferung solange Vorrat reicht. Es gelten unsere AGBs, die auf Wunsch zugesandt werden. Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Bei Anbahnungsverweigerung von bestellten Waren Erstattung des Kaufpreises.

**BESTELLCOUPON** einsenden an:  
SKYmedia Entertainment, Postfach, 85551 Kirchheim

Schicken Sie mir:

☐ VISA ☐ E ☐ MasterCard

☐ Nachnahme ☐ Ich zahle per Eurocheck. (Bitte Kontonummer angeben)

☐ Banküberweisung

Kreditkartennummer:  (16 Stellen)

Gültig bis:  Kreditkartenname:

Name, Vorname:

PLZ/Ort:

Datum/Unterschrift:

Hier sehen Sie einige Personen aus der Fernsehserie (unten: Quark; rechts: Dr. Boshir, Jadzia Dax, Kira Nerys und O'Brien), auf die Sie natürlich auch im Spiel treffen werden.



führen, einen Drink in Quarks Bar nehmen, eine wissenschaftliche Analyse von Dax anfertigen lassen oder ein kleines Weltraum-Abenteuer in einer der Holosuiten erleben.

## Grafik & Sound

In puncto Grafik macht Star Trek: Deep Space Nine einen soliden Eindruck. Die lupenreinen SVGA-Grafiken wirken zwar ein wenig farbarm, dafür wurden aber alle Locations originalgetreu nachgebildet: mit Hilfe der Original-Sets, diverser Blaupausen und speziell angefertigter Aufnahmen wurde die Deep Space Nine mit allen Details in das Spiel integriert. Wer sich also regelmäßig die Fernsehserie zu

Gemüte führt, wird mit den lokalen Gegebenheiten sofort und ohne Schwierigkeiten zu recht kommen, befindet sich doch alles an seinem angestammten Platz. Daß man die Serie genauso so gut kennt wie seine Westentasche, ist aber nicht unbedingt Voraussetzung: auch als Otto-Normal-Verbraucher verliert man nicht so schnell die Orientierung. Sehr stimmungsvoll sind auch die vielen Informationsdisplays und Computerbildschirme, auf denen ständig irgendwelche Zahlen- und Buchstabenkolonnen ablaufen. So muß eine Weltraumbasis aussehen. Der wichtigste Punkt für jeden Star Trek-Fan, aber auch für jeden „gewöhnlichen“ Adventurespieler ist

wohl die Darstellung der Personen. Hier hat sich Viacom selbst übertraffen, denn alle Hauptfiguren wurden eindigitalisiert, nachbearbeitet und dann ins Spiel eingebaut. Bei der Sprachausgabe wurde vor allem darauf geachtet, daß die Personen lippsynchron sprechen - auf diese Weise bekommt man noch viel mehr das Gefühl, nicht vor dem Spiel, sondern mitten im Spiel

zu sitzen! Ob es eine deutsche Version von Deep Space Nine geben wird, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. Allerdings konnte bestätigt werden, daß die deutschen Synchronstimmen verwendet werden würden, wenn die Entscheidung für eine lokalisierte Version positiv ausfällt. Bis zur nächsten Ausgabe wissen wir mehr.

Oliver Menne ■

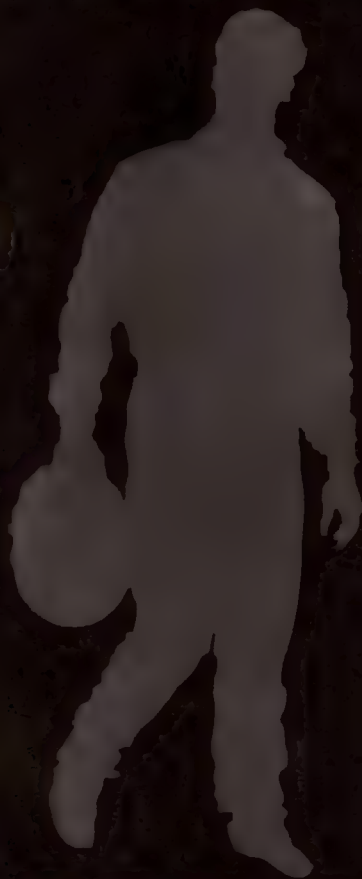
## Bücher

Zum Thema Star Trek sind bereits unzählige Romane und Sachbücher (!) erschienen. Ein sehr empfehlenswertes Werk ist „Das Star Trek Universum“ von Ralph Sander (Heyne Science Fiction), das nicht nur Hintergrundinformationen zu den Dreharbeiten liefert, sondern auch jede einzelne Folge ausführlich beschreibt. Wer sich näher mit dem Thema Star Trek beschäftigen oder sein Wissen weiter ausbauen möchte, ist mit dieser Abhandlung sicherlich gut beraten.





# DIE NUMMER 1 KOMMT



# F1-MANAGER'96

IN ZUSAMMENARBEIT MIT RTL & EINEM BEKANNTEN DEUTSCHEN FORMEL 1-RENNFAHRER: BY



Die Fugger 2

# Familienbetrieb



Wenn wir hier über **Die Fugger 2** schreiben, werden sich viele Leser darüber wundern, daß in den letzten Jahren in keiner Fachzeitschrift ein Wort über Teil 1 verloren wurde. Die Lösung liegt allerdings ganz nahe: die historische Wirtschaftssimulation zählte zwar auf dem C64 und dem Amiga zu den absoluten Blue Chips, wurde für den erst später erfolgreichen PC aber niemals umgesetzt. Der offizielle zweite Teil wird von den beiden Fugger-Programmierern in Zusammenarbeit mit Sunflowers noch im März veröffentlicht - und diesmal ausschließlich für PCs.

Im Sommer 1994 hatten die Obertshausener Firma Sunflowers und die beiden Programmierer der Urversion fast zur gleichen Zeit die Idee, einen Fugger-Nachfolger speziell für den PC

zu entwickeln. Anders als bei den beiden C64-Erfolgstiteln Hanse und Kaiser, die von anderen Herstellern für den PC nur spärlich erweitert wurden, sollte von den Fugger-Vätern Matthias Kriesell und Lars Martensen ein völlig neues Spielkonzept erarbeitet wer-

den, das mit typischen PC-Wirtschaftssimulationen der 90er Jahre wirklich gut mithalten kann. Nach der anderthalbjährigen Konzeptions- und Programmier-Phase liegen jetzt greifbare Ergebnisse vor: Die Fugger 2 ist eine Wirtschaftssimulation, die zeitlich kurz nach dem Ende des ersten Teils beginnt, als das Imperium der Fugger völlig in Scherben lag. Durch eine überraschende Erbschaft bekommt der Spieler noch einmal die Chance, am Handel und an der Politik dieser Zeit teilzuhaben. Ziel des

Spiels ist es, sich durch die Wirren des niedergehenden Mittelalters zu schlagen, in der Welt von Handel, Intrigen und Feudalpolitik nicht den Überblick zu verlieren und schließlich einen Platz im Hochadel oder einem einflußreichen Amt zu übernehmen.

## Auf eigenes Risiko

Herzstück des neuen Spiels ist ein Risiko-ähnliches Auftragsystem, das vor allem dem Mehrspieler-Modus zugutekommen soll. Jeder Spieler erhält dabei durch Zufall einen Spelauftrag, der möglichst rasch erfüllt werden muß. Da die Aufträge aller anderen Mitspieler nicht bekannt sind, soll ein Spieler die Geschehnisse innerhalb des historischen Szenarios aufmerksam verfolgen, um dadurch die Aufträge der Mitspieler zu erraten und, wenn nötig, auch rasche Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Ein solcher Auftragstext lautet beispielsweise: „Der Auftrag ist, fünf Städte Eurer Wahl zu belagern“ oder „Werdet Bürgermeister in einer Stadt Eurer Wahl und bleibt mindestens fünf Jahre im Amt“. Bis zu sechs Spieler können an einer Partie teilhaben, um sich gegenseitig die Tour zu vermasseln. Damit der Solospieler nicht benachteiligt wird, haben die Programmierer der Künstlichen Intelligenz im Spiel besondere Aufmerksamkeit gezollt. Die verschiedenen Computergegner verhalten sich je nach „Charakter“ unterschiedlich aggressiv und unterschiedlich klug.

**Feste feiern, Städte belagern und Karriere machen - hier sieht man einige Entwürfe der 30 Auftragskarten, die dem fertigen Spiel beiliegen werden. Vor allem der Multiplayer-Modus soll dadurch etwas abwechslungsreicher gestaltet werden.**





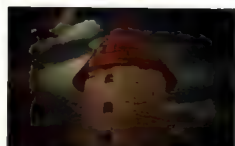


Wer gut spielt und hohe Renditen erzielt, kann bald in einem dieser Schmuckstücke wohnen. Bei linken Geschäften ist aber Vorsicht geboten...

## Ab in den Schuldturm!

Trotz zahlreicher Neuerungen ist das Spielprinzip im Kern dasselbe geblieben: Im Lauf der Spieljahre muß der Handelsunternehmer aus seinem kleinen Geschäft ein florierendes Imperium aufbauen und Beziehungen zu einflussreichen Amtsträgern aus Kirche und Politik knüpfen. Er handelt mit den verschiedensten Gütern, zahlt dem Herrscher

Steuern und verschickt seine Handelstransporte auf die Märkte der entlegenen Flecken von Mittelland. Er stellt Arbeiter für seine Schmieden, Brauereien und Höfe ein und setzt deren Bezahlung nach eigenem Gespür fest, gibt reichhaltige Spenden an das Volk und „kleine Zuwendungen“ an die Würdenträger des Landes. Je nach Spielaufruf ist Engagement auf unterschiedlichen Sektoren gefragt: Wer Bürgermeister werden will, sollte sich



...dann wer sich erwischen läßt, darf aus seinem Schloßchen wieder ausziehen und seinen Lebensabend im Schuldturm (unten) fristen.

in Politiker-Kreisen bewegen; wer hingegen Städte einnehmen oder belagern muß, sollte auf militärische Stärke spielen. Manchmal ist ein Umschwenken in der Spielweise gefragt. Wenn ein schlitzohriger Kaufmann beispielsweise ein öffentliches Amt übernimmt, muß er sich bei betrü-



Beim Duell kommt es vor, daß einer der Kontrahenten den Löffel abgibt. Wer sich auf den Zweikampf einläßt, sollte also nicht vergessen, vorher einen Nachfolger zu bestimmen. Wer keinen Stamhalter hat und stirbt, muß aussteigen.



**Jögelec - Jörg Gleß**  
Zum Feldberg 10 · 61389 Schmittlen  
Tel.: (06084) 2066 · (0172) 6724940  
Fax: (06084) 2356 BTX Gleß #

Preis/Menge: €/Stück

<b>Alblon</b>	<b>DV</b>	<b>83,95</b>
Arcade America	*	*76,95
Batmann Forever	DA	*76,95
Beavis & Butthead	DV	73,95
Big Red Racing	DV	*71,95
Bleifuß	DA	55,95
Braindead 13	DV	*69,95
Caesar 2	DV	78,95
Civilization 2000	DV	*82,95
Civ-Net	DV	87,95
Claim to Power	DV	79,95
Command & Conquer	DV	88,95
Command & Conquer: Mission	DV	99,95
Conquest of the New World	DV	*79,95
Crusader - No Remorse	DV	77,95
Cyberia 2	DV	*79,95
Cybermage	DV	79,95
Cyberspeed	DV	69,95
Das Dschungelbuch (3,5")	DA	44,95
Das schwarze Auge 3	DV	76,95
Descent 2	DA	79,95
Der Druidenzirkel	DV	63,95
Der Planer 2	DV	76,95
Destruction Derby	DA	87,95
Die Siedler 2	DV	*82,95
Dungeon Keeper	DV	82,95
Earthworm Jim	DV	69,95
FIFA Soccer 96	DV	76,95
Formula One Grand Prix 2	DV	*93,95
Frankenstein	DV	83,95
Gabriel Knight 2	DA	*76,95
Gene Wars	DV	76,95
Grand Prix Manager	DV	76,95
Heart of Darkness	DV	87,95
Hugo 3	DV	69,95
Indy Car Racing 2	DV	72,95
Land of Lore 2	DV	*79,95
Slon	DV	76,95
Mechwarrior	DV	79,95
Mission Critical	DV	76,95
Monopoly	DV	67,95
NBA Live '96	DV	*76,95
NHL Hockey 96	DV	76,95
Need for Speed	DV	89,95
Panzer General 2	DA	69,95
PC Game Cheat	DV	29,95
Pahntasmagoria	DV	82,95
Pinball Wizard 2000	DV	67,95
Pole Position	DV	76,95
Police Quest SWAT	DV	76,95
Pro Pinball The Web	DA	57,95
Psychic Detective	DA	78,95
ren Trainer 2	DV	69,95
Raven Projekt	DV	66,95
Rebel Assault 2	DA	69,95
Rise 2: Resurrection	DA	*79,95
Shockwave Assault	DV	76,95
Sea Legends	DV	*85,95
Shannara	DV	65,95
Shellshock	DV	*69,95
Steel Panthers	DV	74,95
Stonekeeper	DV	89,95
Teamchef	DV	*81,95
Terminator Future Shock	DV	*73,95
TFX: EF 2000	DV	84,95
This Means War	EV	69,95
Thunderhawk 2	DV	74,95
Tilt	DV	53,95
Time Gate	DV	*79,95
Top-Gun Fire at Will	DV	*93,95
Torins Passage	DV	83,95
Touche - 5th Musketeer	DV	*65,95
Virtual Karts	DA	86,95
War College	DV	*62,95
Warcraft 2	DV	75,95
Warhammer	DV	74,95
Westwood Compilation	DV	74,95
Wing Commander IV	DV	*93,95
WipeOut	DA	87,95
Worms	DA	69,95
WWF Wrestlemania	DA	*76,95
Z	DV	*69,95

**SPIEELÖSUNGEN**  
zu über 300 Titeln - ab 15,95 DM

WIRTSCHAFTS-CD-ROM SHOP  
Spezialbereich: Action, Horror, Action  
www.joeglec.de

## HÄNDLER -

fordern Sie unsere Preisliste an

DV = deutsch DA = deutsche Anleitung EV = englisch  
\* = war bei Ausgabschluss noch nicht verfügbar  
Vorbest. 7,95 DM, Nachbest. 9,95 DM (+ 3 bei Zahlkarte),  
ab 250 DM portofrei, Ausland Vorbest. + 15 DM  
Bei Annahmeverweigerung 15 DM Kostenpauschale!  
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.



Im Mittelalter bedeuteten Katastrophen wie eine Feuersbrunst das finanzielle Aus für einen kleinen Händler.

gerischen Geschäften bedeutend vorsichtiger verhalten, um den menschlichen Mitspielern keine Angriffspunkte zu bieten (Der Schuldturm hat immer eine Zelle frei). Auch den privaten Sektor sollte man nicht aus den Augen verlieren: wer sich in einflussreichen Häusern mit ledigen Töchtern einführt, kann durch eine Heirat seinem Ziel bedeutend näherkommen. Deshalb gilt es, reiflich zu überlegen, ob man der schönen Jungfrau aus mittleren Verhältnissen wirklich den Vorzug vor der häßlichen Tochter aus reichem Hause geben sollte. Für umsonst gibt es ohnehin nichts;

in jedem Fall sind teure Geschenke für die Umworbene an der Tagesordnung. Wer den Gang zur Kupplerin deshalb scheut, bekommt dann spätestens an seinem Todestag die Rechnung präsentiert. Denn wer zu Lebzeiten keine Nachkommen gezeugt hat, muß aus dem Spiel aussteigen, während die anderen Mitspieler über mehrere Generationen weiterspielen können.

## Spiele im Spiel

Neben dem Hauptfaden, der sich durch das Spiel zieht, sind auch kleinere Abenteuer vor-

gesehen, die selbst wieder einige Jahre Spielzeit in Anspruch nehmen. Beispielsweise werden den Spielern Expeditionen in ferne Länder angeboten, sie können an Wettrennen, Wettbewerben oder der Aufklärung von Verbrechen teilnehmen. Wer so eine Gelegenheit am Schopf packt, kann die Gunst einflussreicher Personen erlangen oder auch große Geldgewinne einfahren. Wie man an den ersten Screenshots sieht, wurde neben dem Spielsystem auch Grafik und Sound den Möglichkeiten moderner PC-Systeme angepaßt. Alle Hintergrundgrafiken und Animationen können in SVGA-



Vor der Pest war niemand sicher. Um geschichtliche Authentizität zu wahren, wurden auch die großen Seuchen berücksichtigt.

Grafik und 16 Bit-Hi-Color-Grafik dargestellt werden, und aus dem Lautsprecher dringen Stereomusik und Sprachausgabe. Als ganz besondere Abwechslung ist der interaktive Kampfmodus zu sehen, der bei einem Überfall oder der Belagerung einer Burg in den Vordergrund rückt. Im Kampfmodus hat der Spieler die Möglichkeit, aktiv am Gefecht seiner Mannen teilzuhaben, indem er Truppenteilen Befehle erteilt und strategische Entscheidungen trifft. Die Auswirkungen seiner Entscheidungen kann der Feldherr dann in aufwendig animierten Kampfsequenzen verfolgen. Wenn bei Sunflowers alles gut geht, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe ein Review anbieten. Die Auslieferung der fertigen Version an den Handel ist bis Ende März vorgesehen.

Thomas Borovskis ■



Als fiktiver Schauplatz des Wirtschaftssimulation wurde das Herzogtum „Mittelrand“ gewählt. Hier schickt man Handelskaravanan von Ort zu Ort.



Das Handelskontor dient als Ausgangsbasis für Ihre Geschäftstätigkeit. Mit 500 Talern in der Tasche beginnen Sie, ein Unternehmen aufzubauen.



# ENIX INTERNET ENTERTAINMENT

# WETTBEWERB

## GRAND PRIX

## US \$200,000

ENIX sucht wirklich originale PC-game softwares und hoch qualifizierte Schöpfer für die nächste Generation von Entertainment. Es gibt weder Beschränkung der Teilnehmer noch Unterscheidung zwischen private Werke und Werke von Gruppe. Der gesamte Preis ist \$400,000!!

<b>Preis</b>	Grand prix	: 1 Person	US\$200,000
	Ausgezeichnete Werke	: 2 Personen	US\$ 50,000
	Gute Werke	: 10 Personen	US\$ 10,000

### Bewerbung

#### Wer Internet access kann

Enix Homepage

<http://www.marinet.or.jp/com/enix>

Wenn Sie Internet zugehen können, gehen Sie bitte die obengenannte Adresse zu und sehen Näheres von Bewerbung und tragen Ihr Werk ein. In Homepage können Sie viele Informationen von Enix außer die Information des Wettbewerbs sehen.

#### Wer Internet nicht zugehen kann

Bitte verlangen Sie Enix (Adresse ist unten geschrieben) die nähere Information Wettbewerbs per Post. Die zurückgeschickte Information ist nur englische oder japanische Version. Bitte schreiben Sie unbedingt, welche Version Sie wünschen.

**Internet Entertainment Contest Jikkou-iinkai**  
**Bosyuuyoukougakari (Geschäftsführender**  
**Ausschuß) Kabusikigaisya (AG) Enix**  
**Nisi-sinjuku kimuraya Bldg. 3F, Nisi-sinjuku**  
**7-5-25, sinjuku-ku, Tokyo 160**

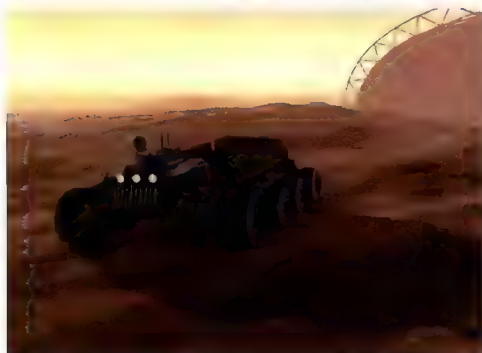
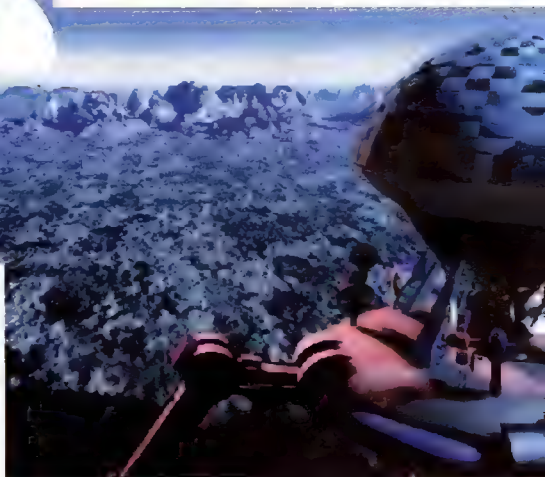
Schluß des Wettbewerbs 31. Oktober 1996

## PREVIEW

### Outpost 2

# Reborn

Selten kam ein Softwarehersteller so sehr unter Beschuß wie Sierra nach der Veröffentlichung von Outpost. Nun will man mit Outpost 2 die Fehler der Vergangenheit wieder gutmachen und die Spieler auf der ganzen Welt versöhnen.



Outpost 2 wird nicht nur spielerisch viel zu bieten haben, besonders auf die optische Harmonie wurde großer Wert gelegt. Oben sehen Sie eine sumptuös wirkende Planetenoberfläche, links einen ausgedorrten Wüstenplaneten. Aber letztlich kommt es nur auf den Spielspaß an – und für den sorgt Gentry Lee.

**O**wohl Outpost als Computerspiel sowohl hinter den Versprechungen von Sierra als auch den Erwartungen der Spieler zurückblieb, erfüllte es doch eine wichtige Funktion: durch die starken Proteste und wütenden Beschwerden der Käufer wurde dem Hersteller und der interessiert zusehenden Industrie deutlich klar gemacht, daß derartige Praktiken von den Kunden nicht geduldet werden. Zwar bemühte sich Sierra, mit Hilfe von endlosen Patches und Bugfixes die Situation zu bereinigen. Dennoch gelang es nicht, den entstandenen Imageverlust wieder wettzumachen. Ein zugegebenermaßen schwacher Trost für diejenigen, die einen

Hunderter für ein Spiel ausgaben, in dem viele der versprochenen und beworbenen Funktionen schlichtweg und ohne Ankündigung unterschlagen wurden. Trotzdem hält Sierra an dem Outpost-Konzept fest und verspricht für diesen Sommer die Veröffentlichung eines vollständig überarbeiteten, verbesserten und hoffentlich kompletten Outpost: Teil 2.

### A few good men?

Laut Designer Gentry Lee wird Outpost in seiner zweiten Auflage selbst hochgesteckten Erwartungen gerecht werden. Lee ist ein Mensch, dessen Aussagen man ernstnehmen sollte.

Der weltweit respektierte Wissenschaftler, Schriftsteller und ehemalige NASA-Mitarbeiter (siehe auch PC Games 2/96) war maßgeblich am Erfolg des Viking-Projektes und der Galileo Jupiter-Mission beteiligt. Um Outpost 2 so realistisch wie möglich zu gestalten, engagierte er außerdem den Space Systems Engineer Jim French sowie den Planetologen Dr. David Black. Und alle drei versprechen unisono: Outpost 2 wird pünktlich und mit allen Funktionen veröffentlicht!

### Reality Bites

Die Vorteile der Beteiligung dieses „Science-Triumvirs“ wird bei näherer Betrachtung offensichtlich. Der Spieler leitet eine Routinemission mit dem Ziel,

ca. 20 Lichtjahre von der Erde entfernt neue Weltraumkolonien zu gründen. Die Crew besteht aus ca. zehn bis zwölf aktiven Mitgliedern und weiteren 50 bis 60 in kryogenischem Tiefschlaf. Zur Navigation steht eine Sternenkarte zur Verfügung, die auf realen astronomischen Daten basiert. Insgesamt stehen 20 verschiedene Planeten zur Auswahl. Diese Planeten wurden von Dr. Black unter Berücksichtigung der Entfernung und Umlaufbahn zu ihrer Sonne so gestaltet, daß Aussehen, Vegetation und Atmosphäre tatsächlichen Evolutionsmustern entsprechen. Hierdurch ergeben sich wiederum unterschiedliche Jahreszeiten, wechselnde Proportionen zwischen Land-, Wasser- und Eismassen und andere Umweltcharakteristiken.





## Dream Team

**Gentry Lee:** „Outpost 2 wird trotz seiner Komplexität - oder gerade deswegen - leicht verständlich und spielbar sein. Bei der Entwicklung hatte ich meinen 10-jährigen Sohn im Hinterkopf. Der Bursche ist zwar pfiffig, hat aber keine Ahnung davon, wie man einen Planeten kolonisiert. Trotzdem sollte er in der Lage sein, die Zusammenhänge zu begreifen und Schritt für Schritt verstehen, wie er vorzugehen hat.“



**Dr. David Black:** „Das Spiel muß den realen Verhältnissen im Weltraum entsprechen. Rohstoffe und Baumaterialien findet man auf jedem Planeten oder Trabanten. Auf einem Kubikmeter Mond können Sie beispielsweise alle Zutaten für ein Käse-Sandwich finden. Die Kunst besteht darin, Wege zu finden, diese Zutaten auszusondern und nutzbar zu machen.“



**Jim French:** „Planetenoberflächen und -beschaffenheit spielen eine große Rolle bei der Kolonisierung. Eis ist beispielsweise ein wunderbarer Rohstoff. Es ist hart genug, um das Gewicht der Bauten auszuhalten, und kann, wie jeder Eskimo weiß, hervorragend als Baumaterial eingesetzt werden.“



## Mehr Spielspaß

Wo Outpost mit vier Umweltkacheln auskam, bietet Outpost 2 die vierfache Menge. Der Spieler muß sich natürlich auf diese Umweltbedingungen einstellen und seine Taktiken entsprechend planen. Eine erdähnliche Umgebung muß mit anderen Strategien kolonisiert werden als ein Planet, der hauptsächlich aus Wasser und Eis besteht. Selbst wenn der Spieler auf dem gleichen Planeten an einer anderen Stelle landet, kann dies zu einer völlig neuen Spielsituation führen, wodurch der Wiederspielbarkeitsfaktor sehr hoch wird. Zusätzlich erschwert wird das Ganze durch Naturereignisse wie Beben, Vulkanausbrüche, Feuer und sonstige Gemeinheiten.

## Pralle Datenbanken

Anstatt der im Vorgänger gewählten Draufsicht werden nun die Geschehnisse der Kolonie aus dem Inneren eines Command-

Moduls geleitet. Hier besteht die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Perspektiven zu wählen. Vom Command-Modul kann außerdem auf das Info-Center zugegriffen werden, eine Datenbank, in der alle relevanten historischen Informationen aufbewahrt werden. Hier kann man sich über die Auswirkungen seiner Entscheidungen seit Beginn des Spiels informieren oder andere relevante Daten, wie beispielsweise die Moral der Kolonisten, Energiereserven oder Produktionszahlen, abrufen. Um sich mit allen neuen Funktionen besser vertraut machen zu können, verfügt Outpost 2 über zwei verschiedene Tutorials - ein kurzes für erfahrene Spieler und ein ausführliches für Neueinsteiger. Trotz der gestiegenen Komplexität wurden die Vorteile des Vorgängers nicht übersehen, allen voran die wirklich gelungene 3D-Grafik. Hoffen wir, daß Outpost 2 all das und mehr bieten wird, was Outpost 1 versprach.

Markus Krichel ■

## MAXI SOUND 32 WAVE FX Hier spielt die Musik !



■ PC-Spiele werden zu einem Erlebnis durch :

- Wavetable-Synthese
- 190 echten Instrumenten, 107 Schlagwerken und 46 Special Effects
- 32 Stimmen Polyphonie
- Chorus und Reverb

*Aber das ist noch lange nicht alles !*

- Eigene Musikkompositionen können in den optionalen 2MB Ram aufgenommen werden
- CAKEWALK EXPRESS
- Sound Impression
- Recording Session
- Multi CD-ROM Interface und Wave Konnektor



**GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH**  
Aktienstr. 62  
45473 Mülheim an der Ruhr  
Tel. 0208 / 47 95 00  
Fax 0208 / 47 95 03  
**LOGICOSOFTWARE SA**  
CP 126  
1000 LAUSANNE 19  
SCHWEIZ  
Tél. (41) 31 869 00

Alien Trilogy

# Ghostbusters



Wie in diesem Genre üblich, wird die Umgebung aus der Ich-Perspektive dargestellt. Im Vordergrund erkennt man die jeweils aktivierte Waffe.



Gerenderte Zwischensequenzen werden als kleine Verschnaufpause zwischen den Levels der adrenalin-fördernden Alien-Matz eingeblendet.



Volltreffer! Die abscheulichen Kreaturen aus den Alien-Filmen, die sich in den Fluren der Raumstationen tummeln, können erstaunlich viel einstecken.

**Demnächst arrangiert Acclaim für Sie eine unheimliche Begegnung der dritten Art: Ausgestattet mit guten Wünschen und der Lizenz zum Töten sind Sie in 3D-Raumstationen unterwegs auf den Spuren von Ripley Scott - und die Aliens lauern hinter jeder Ecke.**

Das 3D-Gemetzel im Cybermage-Stil basiert wie das Adventure von Cryo auf den Science Fiction-Kassenschlagern Alien, Aliens und Aliens 3, in denen die Oscar-dekorierten Bestien des Schweizer H. R. Giger die Hauptrolle spielen. Der Spieler trägt bis zu zehn verschiedene Waffen (vom Maschinengewehr über die obligate Shotgun bis hin zum Flammenwerfer) bei sich, mit denen man die ekligen Facehugger von der Zimmerdecke holt oder leibhaftige Aliens durchsiebt. Als Präventiv-Maßnahme empfiehlt es sich, so bald wie möglich den Nachwuchs dieser Biester zu eliminieren, der in Form von Eiern an gut getarnten Winkeln der Räumlichkeiten gedeiht. Eine tödliche Gefahr droht Ihnen auch durch die Gefangenen und Sicherheitsbeamten aus dem letzten Teil der Film-Trilogie, die Ihnen mehr als einmal über den Weg laufen werden. Um in den riesigen Arealen nicht vollends den Überblick zu verlieren, erleichtert eine Auto-Map die Orientierung.

## Dreikampf

Daß man bei Spielen dieses Genres nach oben und unten gucken kann, gehört mittlerweile zu den Standard-Features der Neuerscheinungen. Bei Alien Trilogy sind derartige Kopf-

verrenkungen sogar Pflicht, denn anders lassen sich beispielsweise die widerlichen Facehugger nicht anvisieren und endgültig auslöschen. Fester Bestandteil jedes besseren 3D-Actionshooters ist inzwischen auch die Möglichkeit, von Vorsprüngen oder Fenstern aus auf andere Ebenen zu lensen und die Gegner aus dem Hinterhalt zu überrumpeln. Eigens für Alien Trilogy wurde eine moderne, schnelle 3D-Engine entwickelt; Emporen, Rampen, Säulen, Treppen und viele andere Objekte sind wie üblich mit detaillierten Texturen überzogen. Von anderen Spielen will sich Acclaim durch die fotorealistischen Animationen der Charaktere abheben, für die, wie schon bei Batman Forever (siehe Review in dieser Ausgabe), das Motion Capturing-Verfahren angewandt wurde. Speziell für diese Aufgaben hat der Hersteller ein Studio in New York eingerichtet. Darüber hinaus werden überlebende Alien-Killer nach jeder der 30 Missionen mit Film-Ausschnitten belohnt, die sich neben den Original-Soundeffekten auf der CD-ROM befinden. Ebenso wie die PlayStation- und SEGA Saturn-Besitzer müssen Sie sich nach bis März 1996 gedulden, ehe Sie den „Chest Bursters“, „Dog Aliens“ und „Queen Aliens“ gegenüberstehen werden.

Petra Maueröder ■





Cybermage: Darklight Awakening

# Frühlingserv

Unterteilt man den Markt in verschiedene Segmente, so können sich die 3D-Actionspiele ein ganz schön großes Stück vom Kuchen abschneiden. Die Floskel „wie Sand am Meer“ wird von vielen fast schon als Untertreibung empfunden. Bei dieser Masse trennt sich jedoch spätestens bei Betrachtung der Grafik-engine die Spreu vom Weizen. Geht es schließlich auch noch um Handlung und Spieltiefe, so ist für die meisten der vermeintlichen „Titelaspiranten“ der Ofen aus.

Um diesem Schicksal zu entgehen, hat Origin weder Kosten noch Mühen gescheut und mit David W. Bradley einen erfahrenen Mann für das Projekt Cybermage gewinnen können. Wie mitreißend und packend Spiele von Mr. Bradley sind, weiß jeder, der schon einmal den sechsten

oder besser den siebten Teil der Wizardry-Serie in die Finger bekommen hat. Bei Cybermage hat er sich aber wieder einmal selbst übertroffen: in ferner Zukunft haben sich die Machtverhältnisse auf der Erde gründlich verschoben.

Fast alle großen Konzerne haben innerhalb weniger Jahre ihre Unabhängigkeit erklärt und agieren fortan als autarke Staaten. Auseinandersetzungen finden nicht mehr zwischen verschiedenen Ländern statt, vielmehr sind einzelne Firmen Ausgangspunkt der

Konflikte. Das ist aber nur das vordergründige Szenario für Cybermage, denn eigentlich geht es um mehr, um viel mehr: während der Separationskriege zwischen den Konzernen und Staaten gelang es einer außerirdischen Macht, quasi unbemerkt auf der Erde zu landen. Alle wichtigen Wirtschaftsbosse wurden durch Aliens ersetzt, so daß die Geschicke der Menschheit jetzt in außerirdischen Händen liegen. Sie schlüpfen nun in die Rolle eines quasi übermächtigen Superhelden, der von den Rebellen geschaffen wurde, um diesem Übel ein Ende zu bereiten. Zu ihren besonderen Fähigkeiten gehört eine bestimmte Begabung für Zauberei (Cybermage!). Mit anderen Worten: Sie können Feuerbälle schleudern und



In den dunklen Gängen muß man ständig auf der Hut vor den hinterhältigen Angriffen der Konzerntruppen sein. Schnelle Reaktionen sind extrem wichtig.



Verzichtet man auf die Sprachausgabe, so erscheinen Sprechblasen.





# vachsen



Bei Gefechten kommunizieren die gegnerischen Einheiten miteinander.

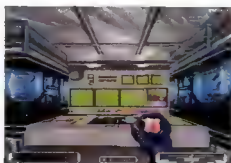
durch die Lüfte fliegen, sobald Sie den richtigen Spruch gefunden haben.

## Waffenvielfalt

Darüber hinaus gibt es natürlich auch zahlreiche, teils recht futuristische Waffen, wie Lasergewehre, Raketen, Handgranaten und Maschinengewehre; mit diesem Arsenal (insgesamt 20 verschiedene Waffen stehen zur Verfügung) sollte der Triumph über die außerirdischen Truppen nur eine Frage der Zeit sein.



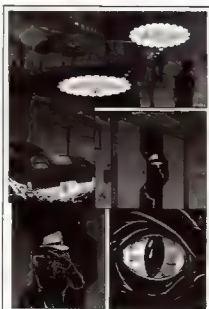
First Aid Kits, Munition und Waffen erhöhen die Schlagkraft des Helden.



Versteckte Control Panels öffnen Geheimtüren und -wände.

## Interactive Comic

Cybermage ist nicht nur ein Actionspiel, sondern auch eine Art Interactive Comic. Zahlreiche Ereignisse und Personen sind völlig überzogen, so daß Cybermage durch die ausgezeichnete Grafik in der Tat wie ein Zeichentrickfilm wirkt. Witzig: die Hintergrundgeschichte wird ebenfalls in Form eines Comics erzählt! Eine sehr gute Idee, an der sich andere Spielehersteller ein Beispiel nehmen sollten. Denn: eine bilderte Story liest sich einfach schöner als tonnenweise Bleiwüste!



# dynamis soft

## CD-ROM

<b>5th Musketeer</b>	DV	<b>79,95</b>	Mortal Coil	DA	69,95
Action Soccer	DV	69,95	MYST	DV	75,95
Ash&4 Longbow	DV	*85,95	Nascar (Win 95)	i.Vorb.	
Albion	DV	*85,95	Navy Strike	DV	*94,95
<b>Anvil of Dawn</b>	<b>EV</b>	<b>79,95</b>	<b>NBA Live 96</b>	<b>DV</b>	<b>79,95</b>
Ascendancy	DV	81,95	Need for Speed	DV	85,95
Battle Isle 3	DV	85,95	Network\$	DV	85,95
Batman Forever	DV	i.Vorb.	NHL Hockey Classic	DA	39,95
<b>Bermuda Syndrome</b>	<b>DA</b>	<b>85,95</b>	<b>NHL Hockey 96</b>	<b>DV</b>	<b>78,95</b>
Biing!	DV	69,95	<b>Panzer General 2</b>	<b>DV</b>	<b>75,95</b>
Bleib! (Screamer)	DA	59,95	Perfect Pinball	DA	45,95
Bundesliga M. Hattrick	DV	75,95	Phantasmagoria	DV	90,95
Bureau 13	DV	24,95	<b>Pinball Wizard 2000</b>	<b>DA</b>	<b>*69,95</b>
<b>Buried in Time</b>	<b>DV</b>	<b>79,95</b>	Pinball World	DA	69,95
Caesar 2	DV	79,95	Pitfall-the Mayan Adv.	EV	79,95
Capitalism	DV	79,95	Pole Position	DV	89,95
<b>Caribbean Disaster</b>	<b>DV</b>	<b>84,95</b>	Police Quest SWAT	DV	i.Vorb.
Championship Manager 2	DV	89,95	Pro Pinball-The Web	DV	59,95
Chewy-Flucht von F5	DV	75,95	Psycho Pinball	DV	71,95
<b>Command &amp; Conquer</b>	<b>DV</b>	<b>90,95</b>	ren Soccer	DV	79,95
<b>Com.&amp;Conq. Mission CD</b>	<b>DA</b>	<b>34,95</b>	<b>ren Trainer 2</b>	<b>DV</b>	<b>72,95</b>
Com. Aces of the Deep	DV	85,95	<b>Raven Project</b>	<b>DV</b>	<b>59,95</b>
Crusader-No Remorse	DV	89,95	Rayman	DA	73,95
Cyberia2	DV	*89,95	<b>Rebell Assault 2</b>	<b>DA</b>	<b>71,95</b>
<b>Cyberspeed</b>	<b>DV</b>	<b>71,95</b>	Rebell Assault	DA	*83,95
Deep Sea (X-Com & Subwar)	DV	59,95	Riddle of Master Lou	DV	*89,95
Der Clou & Prolifik	DV	34,95	<b>Sea Legends</b>	<b>DV</b>	<b>79,95</b>

## Cybermage DV 78,95

Der Druidenzirkel	DV	71,95	Sensible World of Soccer	DV	79,95
<b>Der Seelenurm</b>	<b>DA</b>	<b>79,95</b>	<b>Shannara</b>	<b>DV</b>	<b>*78,95</b>
<b>Destruction Derby</b>	<b>DA</b>	<b>89,95</b>	Shivers	DV	79,95
Die Siedler	DV	45,95	<b>Shockwave Assault (Win 95)</b>	<b>DV</b>	<b>79,95</b>
Die Siedler 2	DV	*85,95	Sid Meier Classics	DV	85,95
Dime City	DV	79,95	Silent Steel	DV	105,95
<b>Earthworm Jim (Win95)</b>	<b>DV</b>	<b>69,95</b>	Simon the Sorcerer 2	DV	79,95
<b>EF 2000 (TFX)</b>	<b>DV</b>	<b>89,95</b>	Space Marines	DV	79,95
<b>Erdorfen</b>	<b>DA</b>	<b>63,95</b>	Star Trek-Final Unity	DV	95,95
Extreme Pinball	DA	59,95	Steel Panthers	DV	75,95
Fade to Black	DV	85,95	Stonekeep	DV	90,95
<b>FIFA Soccer 96</b>	<b>DA</b>	<b>78,95</b>	<b>SU-27 Sukhoi</b>	<b>DV</b>	<b>*75,95</b>
Formula One Grand Prix	DA	39,95	Syndicate Plus	DV	39,95
Formula One Grand P. 2	DV	*94,95	System Shock	DV	39,95
Frankenstein (Win 95)	DV	*90,95			
Gabriel Knight 2	DV	*84,95			
<b>Grande Prix Manager</b>	<b>DV</b>	<b>84,95</b>			
Hattrick	DV	78,95			
Heart of Darkness	DV	*89,95			
Hell	DA	29,95			
<b>Hexen</b>	<b>DA</b>	<b>69,95</b>			
High Octane	DV	39,95			
Hugo 3	DV	75,95			
Indy Car Racing 2	DV	78,95			
Lands of Lore	DV	39,95			
Lands of Lore 2	DV	i.Vorb.			

## Wing Commander 4 DV 94,95

<b>T-MEK</b>	<b>DA</b>	<b>*79,95</b>
Talisman	DV	75,95
The Dig	DA	71,95
<b>The Hive (Win95)</b>	<b>DA</b>	<b>65,95</b>
<b>This means War (Win95)</b>	<b>DV</b>	<b>*85,95</b>
<b>Thunderhawk 2</b>	<b>DA</b>	<b>79,95</b>
The Fighter	DA	67,95
<b>TILT I</b>	<b>DA</b>	<b>59,95</b>
Time Gate: Knight's Chase	DV	84,95
<b>Top Gun-Fire at Will</b>	<b>DV</b>	<b>*94,95</b>
Trin's Passage	DV	84,95
Transport Tycoon deluxe	DV	84,95
US Navy Fighters Gold	DV	85,95
Virtual Karts	DV	84,95
Vollgas I	DV	89,95
<b>Warcraft 2</b>	<b>DV</b>	<b>79,95</b>
<b>Warhammer</b>	<b>EV</b>	<b>79,95</b>
<b>Westwood Compilation</b>	<b>DV</b>	<b>79,95</b>
Weflands	DA	69,95
Wing Commander 3	DV	78,95
Witchaven	DA	69,95
<b>Worms</b>	<b>DA</b>	<b>69,95</b>
<b>WWF Wrestlemania</b>	<b>DA</b>	<b>84,95</b>
<b>Z</b>	<b>DV</b>	<b>*69,95</b>
MS SideWinder pro Joystick		99,95
Wingman Extreme Joystick		99,95

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse 6,95 DM  
Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamis soft • Schwarzwaldstr. 2  
• 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzensteinst. 12 • 78224 Singen/Htwl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,-DM.  
Inh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Ladenpreise können variieren



Die Komponente Comic spielt bei Cybergame eine große Rolle.



Die einzelnen Level wurden in Form von Kapiteln unterteilt.

## Einsteigen, bitte!

Spielerisch bietet Cybergame einige neue Aspekte. Zwar konnte man auch schon in anderen Spielen springen, kriechen, fliegen und den Blickwinkel verändern, jetzt ist es aber auch möglich, in herumstehende Panzer oder Flugautos einzusteigen und diese im Kampf einzusetzen. Rätselfreunde unter den Actionspielern dürfen sich von Cybergame nicht allzuviel erwarten. Puzzles nach dem altbewährten Strickmuster „Knopf A öffnet Tür B“ gibt's im Minutentakt. Auch wenn die Qualität der Rätsel nicht gerade berauschend ist, so kann das Resultat sehr oft begeistern: ein Schalter öffnet nicht einfach eine Tür, sondern programmiert beispielsweise eine Horde angriffsfluger Roboter um, die dann sofort den Kampf gegen die Aliens aufnimmt.

## Origin creates Worlds

Erinnert man sich an große Klassiker wie Strike Commander und Underworld



Das Inventory läßt sich schnell aufrufen, und mit wenigen Mausklicks kann eine andere Waffe oder ein Spezialgegenstand ausgewählt werden.

oder aber auch an jüngere Erfolge wie Wing Commander 3 oder Ultima 8, so läßt sich feststellen: Origin bewegte sich bei der Entwick-

lung schon immer an der Grenze des technisch Machbaren. Cybergame macht da keine Ausnahme, auch wenn der ganz große Fortschritt

ausgeblieben ist. Wenn man die hohen Rechneranforderungen (siehe Kasten) einmal außer acht läßt, so sind es vor allem die vielen kleinen Details, die Cybergame zu einem Erlebnis machen. Beispiel Lokalisierung: Origin hat es sich nicht nehmen lassen, neben der perfekten Sprachausgabe auch noch einzelne Grafiken „zu übersetzen“. Selbst Werbeplakate, wie beispielsweise im Waffenladen, wurden dabei nicht vergessen - so muß eine deutsche Version aussehen. Darüber hinaus kann selbstverständlich die überwältigende Anzahl an unterschiedlichen Locations begeistern. Muffige Kellergewölbe, ausgetrocknete Wüstenabschnitte und visionäre High-Tech-Städte, in denen Mad Max-like ums Überleben gekämpft wird, sorgen für reichlich Abwechslung, und man ist stets gespannt, was wohl im nächsten Level auf den Superhelden wartet.

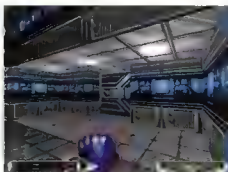
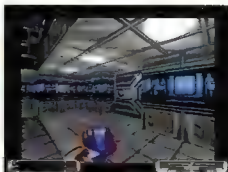
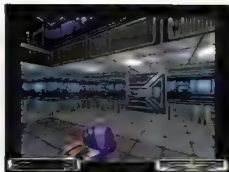
## Sound-Meister

Die musikalische Untermauerung fügt sich nahtlos in das

## Meister-Leistung

Cybergame fordert Rechenleistung, das steht außer Frage. Wer meint, unbedingt die gestochene scharfe SVGA-Grafik bei der Installation auswählen zu müssen, nur weil ein nagelneuer Pentium 90 mit 16 MB RAM unter seinem Schreibtisch steht, wird schnell eines Besseren belehrt. Selbst mit VGA (allerdings mit hoher Farbtiefe) bekommt ein Rechner dieser Klasse schnell Probleme. Origin hat es sich nämlich nicht nehmen lassen, einige Level zu integrieren, die ausschließlich aus Glaswänden bestehen oder einfach so groß sind, daß man sich auch

nach drei Stunden Spielzeit noch in ihnen verirrt. Das Resultat: da ständig Heerschaaren an Androiden, Robotern, Flugobjekten und Panzern durch die Gegend laufen, fliegen oder fahren (und diese auch alle berechnet werden müssen), gerät jeder „gewöhnliche“ Pentium schnell ins Stocken - aber zum Glück wird einem ja ein Pentium 133 an jeder Straßenecke nachgeworfen. Wie gesagt: das ist lediglich bei ungefähr 20% der Spielzeit der Fall und außerdem gibt es ja noch die Möglichkeit, in VGA und mit 256 Farben zu spielen...



Cybergame in VGA mit 256 Farben... ...und mit 16,7 Millionen Farben. SVGA leider nur ab Pentium 133!





Die aufgeteilten Licht- und Schatteneffekte erzeugen eine extrem düstere Atmosphäre, und vor allem die riesigen Feuerfontänen können begeistern.

positive Gesamtbild ein und kommt einem echten Soundtrack schon sehr nahe. Auch die Soundeffekte und vor allem die Sprachausgabe machen einen sehr guten Eindruck, jedoch klingen viele Samples recht verrauscht. Bei der Soundausgabe hat sich Origin noch ein weiteres Schmankerl einfallen lassen: wenn Sie beispielsweise an einer Fernsehwand, über die stets die aktuellen Nachrichten verkündet werden, vorbeilaufen, so wird der Ton langsam leiser, je weiter Sie sich von dem Terminal weg bewegen. Dieser Effekt wurde natürlich auch bei Laserschüssen, Musikstücken und sonstigen Geräuschen nicht vergessen.

Oliver Menne ■

## Statement

Cybermage ist lediglich durch die hohen Rechneranforderungen zu stoppen. Lässt man jedoch diesen Kritikpunkt einmal außer acht, so erhält man ein atmosphärisch dichtes und überaus fesselndes Spiel. Durch die hervorragende Darstellung der Charaktere und des Protagonisten kann man sich spielend leicht in das fiktive Szenario und in die Rolle des Superhelden hineinversetzen - und an die anfangs etwas hakelige Steuerung hat man sich auch relativ schnell gewöhnt.

Fazit: Cybermage hebt sich äußerst positiv von der breiten Masse der 3D-Actionspiele ab und ist für jeden Fan dieses Genres geradezu ein Muß!



## SPECS & TECS

VGA1	Tastatur
SVGA1	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 120 MB	Audio

**REQUIRED**  
486DX2/66, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 133, 16 MB RAM,  
Quad Speed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

3D-Action	
Grafik	88%
Handling	87%
Spielepaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin/E.A.
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteil	gut

## MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ☐ Info ☐ Info  
Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft  
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft  
finden Sie in:

04668 GRIMMA,  
Gentchswen PEP  
Tel. 0341-5643264

06122 HALLE/NEUSTADT,  
Lise Meiter Straße 15 Tel. 0345-6902147

15890 EISENHÜTTENSTADT,  
Fürstengrabenstraße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER,  
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001898

35066 FRANKENBERG,  
Bahnhofstr. 5 Tel. 06451-28056

36433 BAD SALZUNGEN,  
Rheinblick-Center  
Albert-Schweitzer-Str. 32 Tel. 069-8571956

39112 MAGDEBURG,  
Hedestraße 8 Tel. 0172-39033146

41236 MÜNCHENGLADBACH,  
Lindenstraße 152 Tel. 02166-43951

47441 MOERS,  
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER,  
Weser-Str. 48 Tel. 0251-524001

81475 MÜNCHEN,  
Königsplatz Straße 5 Tel. 089-7459556

52349 DÜREN,  
Josef Schregel Straße 50 [Zentrale]  
BATTLETECH ZENTRUM  
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-26100

54290 TRIER,  
Pferdenmarkt 7 Tel. 0651-9940656

56564 NEUWIED,  
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM,  
Zerrenstraße 11 Tel. 07231-11725

49978 OSNABRÜCK,  
Martinsstraße 82 Tel. 0541-434792

96052 BAMBERG,  
Untere Königstraße 10  
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,  
Meenbergsstraße 20 Tel. 0361-562156

MultiMedia Soft BÜRO  
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50  
Tel. 02421-26100  
FAX 02421-261020

## Buy or Change

11 TH Hour	79,00 DM
11 TH Hour KD	89,00 DM
1949: Across the Rhine	79,00 DM
Action Pack2-Win95	59,00 DM
Aliens*	59,00 DM
Assault Rigs*	69,00 DM
Baltman Forever*	79,00 DM
Battle Beast	59,00 DM
Bioforge Gold*	69,00 DM
Bloodwings	59,00 DM
Bleifuss (Screamer) DS	59,00 DM
Brutal DS	69,00 DM
Buried in Time	72,00 DM
Caesar II	75,00 DM
Championship Manager 2	75,00 DM
Command & Conquer	76,00 DM
Crusader: No Remorse	89,00 DM
Cyber Bikes DA	59,00 DM
Cybermage DS	69,00 DM
Cyberspeed*	69,00 DM
Darker*	69,00 DM
Dark Crusader*	69,00 DM
Descant	45,00 DM
Destructive Derby	69,00 DM
Disaworld	69,00 DM
Earthworm Jim	65,00 DM
F1 Grand Prix 2*	79,00 DM
FIFA Soccer 96 DS	69,00 DM
Frankenstein	76,00 DM
FX-Fighter	54,00 DM
Gabriel Knight 2	79,00 DM
Gazillionaire	59,00 DM
Grand Prix Manager	79,00 DM
Maxen	69,00 DM
Hi-Octan DV	59,00 DM
Indy Car Racing II	74,00 DM
Jagged Alliance	69,00 DM
Locus	69,00 DM
Magic Carpet 2 DS	74,00 DM
Mega Pack IV (11 CD's)	69,00 DM
Parzer General, Space Ace, Dawn Patrol, Soccer 14...	59,00 DM
Millenia	59,00 DM
Mirage	65,00 DM
Mission Critical	79,00 DM
NBA Tournament Ed.	75,00 DM
Need for Speed DS	68,00 DM
NHL Hockey 96	69,00 DM
Orion Conspiracy	59,00 DM
PGA Tour Golf 96	69,00 DM
Phantasmagoria	79,00 DM
Pitfall (Win95)	69,00 DM
Primal Rage	65,00 DM
Psycho Pinball	59,00 DM
Rebel Assault I	26,00 DM
Rebel Assault II	69,00 DM
Shockwave Assault	79,00 DM
Star Trek (A final Unity)	76,00 DM
Stonekeep	69,00 DM
Tekwar*	69,00 DM
Temptation Pack	79,00 DM
Thexder II	74,00 DM
The Dig	69,00 DM
The Raven Projekt*	69,00 DM
Thexder II	74,00 DM
The Fighter	69,00 DM
Top Gun*	79,00 DM
Transport Tycoon	59,00 DM
Try Tryst	69,00 DM
Virtual Pool	59,00 DM
Warcraft	59,00 DM
Warcraft 2 KD	84,00 DM
Warrior	49,00 DM
Wing Commander III	74,00 DM
Wing Commander IV*	89,00 DM
Wipeout	74,00 DM
Witchaven	69,00 DM
Worms	59,00 DM
WWF Wrestlingmania	79,00 DM
X-Com DV	59,00 DM

DA = deutsche Anleitung - DS = deutsche Sprachausgabe  
KD = komplett deutsche Version

Interim und Preisänderungen vorbehalten. Bis zu einem Bestellwert von DM 250,- berechnen wir DM 10,50 Versandkosten zzgl. NV. Bei Versand DM 0,50. Bei DM 250,- teilen wir Versandkosten. Bei Anmeldeverweigerung berechnen wir DM 30,- Kostenpauschale. Alle Produkte sind engl. Originalversionen. Die Preisangabe ist noch nicht verfügbar, Vorstellungen sind möglich.

Postfach 1310 Tel. 07182-2079  
73838 Weizheim Fax 07182-2097  
Achtung Händler! Fordern Sie unsere Händlerpreisliste an.

Lion

# Gut gebrüllt, Löwe!

Ein knappes halbes Jahr nach der Steppensimulation **Wolf** versetzt uns **Sanctuary Woods** nun in die afrikanische Savanne, wo wir uns als digitaler Löwe durchs Leben schlagen sollen. Daß das leichter gesagt ist als getan, ahnen Sie schon - live and let die...

Unerbittlich brennt die Sonne herab, weit und breit findet sich kein grüner Grashalm mehr. In der sengenden Hitze schleichen Sie, der König der Tiere, durch das Unterholz. Seit einer halben Ewigkeit hatten Sie nichts mehr zu essen, und Ihr Magen meldet sich in immer kürzeren Abständen mit einem deutlichen Knurren. Dort drüben grast eine Herde Zebras, aber die sind verdammt

schnell, und Sie sind erschöpft von Ihren langen Streifzügen. Sie ducken sich, gehen in Lau-erstellung. Sie haben Zeit und die Entschlossenheit: heute nacht im Schutze der Dunkelheit schlagen Sie zu. Dann endlich wieder einmal das Gefühl, satt zu sein...

## Survival of the Fittest

Das Programm **Lion** will das Leben eines Löwen in der freien Wildbahn simulieren und dem Spieler so die Möglichkeit geben, sich besser in eines jener Tiere hineinzuversetzen, das bei vielen immer noch den Ruf hat, ein blutrünstiger Killer zu sein. Wie man sich der Psyche des Löwen nähert, bleibt dem Spieler selbst überlassen. Er kann sich beispielsweise zuerst aus dem integrierten Multimedia-Lexikon ebenso anschauliche wie wissenswerte Fakten über Lebensraum und -gewohnheiten dieser Raubkatzen besorgen und sich anschließend auf eines der 20 Szenarien einlassen, in denen typische Alltagssituationen aus



Das Spielprinzip erschöpft sich weitgehend darin, als Löwe in der Savanne den Überlebenskampf zu bestehen, und nutzt sich relativ schnell ab.

dem Savannendasein nachgestellt werden. Da gilt es beispielsweise, menschlichen Verfolgern zu entkommen, sich als der beste Jäger im Rudel zu profilieren oder einfach Nachwuchs zu bekommen. Wer will, kann auch in einer Open-End-Simulation der Dinge harren, die das Schicksal für ihn bereithält.

**Lion** verfügt über eine präzise Maussteuerung: mit erstaunlich wenigen Befehlen ist es möglich, seinen Löwen zu den unterschiedlichsten, arttypischen Bewegungsmustern anzuhaken. Klickt man z. B. auf das Tier und zieht die Maus in eine

bestimmte Richtung, schleicht die Raubkatze geduckt durchs Savannengras - die optimale Haltung, um sich an potentielle Opfer heranzumachen. Mit einer Fülle von Einstellungsmöglichkeiten, mit denen man sich die Lebensbedingungen unterschiedlich schwierig gestalten kann, versuchte **Sanctuary Woods**, das Spiel auch längerfristig interessant zu machen. Passable VGA-Grafik (die langen Ladezeiten werden mit Hi-Res-Fotos überbrückt) und stimmungsvoller Dschungelsound runden die Löwensimulation ab.

Herbert Aichinger ■



Die Wartezeit beim Laden wird durch schöne HiRes-Fotos versüßt.



Ein komfortables Menü ermöglicht den schnellen Zugriff auf alle Features des Spiels.

## Statement

Es macht durchaus Spaß, als PC-Löwe den harten Überlebenskampf in der Savanne auszufeuchten. Für eine Weile jedenfalls. Zwar bietet **Lion** eine Fülle an interessant aufbereitetem Material, aber der Handlungsspielraum für den User bleibt auf die Dauer doch recht eingeschränkt. **Sanctuary Woods** hat aus dem Thema viel herausgeholt, aber nicht genug, um auf lange Sicht zu motivieren.



## SPECS & TECS

VGA / Tastatur  
SVGA / Maus  
DOSWIN 3.1 / Joystick  
WIN 95 / SoundBlaster  
HD 20 MB / General Midi  
CD 310 MB / Audio

REQUIRED  
486DX33, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED  
Pentium, 16 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Simulation/Strategie  
Grafik 68%  
72%  
Handling 73%  
Spiele Spaß 64%

Spiel deutsch  
Handbuch deutsch  
Hersteller Sanctuary Woods  
Preis ca. DM 100,-  
CD-Advantage befriedigend



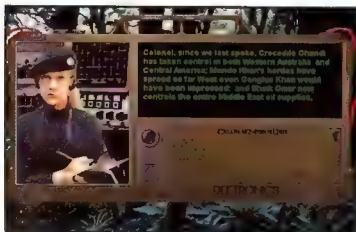
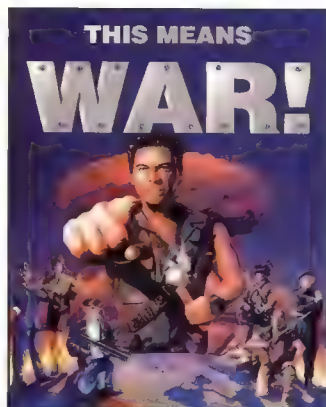
# DIE HÖLLE AUF ERDEN!

**SIE ALLEIN GEGEN DEN REST DER WELT - ODER WAS DAVON NOCH ÜBRIG IST!**

*Ein als Computerspiel getarnter Computervirus brachte die Stromversorgung der Industrienationen zum Erliegen und ließ Kernkraftwerke explodieren. Das Ende unserer so sorgfältig aufgebauten HiTech-Welt! Mit einem Schlag wurde die menschliche Zivilisation in eine Welt des Chaos und der Anarchie katapultiert. Hier beginnt **This Means War!**, MicroProse neuestes Strategiespiel!*

Man schreibt das Jahr 12 NS (nach dem Spiel), Sie haben die Katastrophe überlebt und die ganze Welt wartet nur darauf, von Ihnen eingenommen, wieder aufgebaut und verteidigt zu werden. Ihre Gegner sind eine Handvoll abgedrehter Warlords, die ihre Macht mit Hilfe desertierter Streikkräfte verteidigen. **This Means War!** - Das ist Echtzeit-Action in isometrischer 3D-Graphik bei der Sie dank der Windows-Benutzeroberfläche selbst in den heißesten Kämpfen nie die Übersicht verlieren!

Mit der richtigen Logistik löschen sie Ihre Gegner im Handumdrehen aus, treffen Sie jedoch die falschen Entscheidungen, so können Sie nur hilflos zusehen, wie die gegnerische Infanterie, die Kampfflugzeuge und Hovercrafts in Ihr Hauptquartier einfallen und nichts mehr übriglassen außer ein paar rauchende Trümmer!



Sie beginnen mit einem einfachen Szenario mit wenigen zu steuernden Objekten. Ihre Befehle erhalten Sie von Kommandantin Clarke, die mit wertvollen Informationen und Hinweisen zum Erfolg Ihrer Missionen beiträgt. Gleichzeitig werden Sie von ihr über die ständig neuen und komplexen politischen Allianzen auf dem laufenden gehalten. Aber Vorsicht - Clarke's Meldungen können von Ihren Gegnern gestört werden!



## CROCODILE GHANDI

Ein absoluter Diktator  
biblischen Ausmaßes und  
Gründer der Kirche der  
Universellen Geschwisterschaft.



## MONDO KHAN

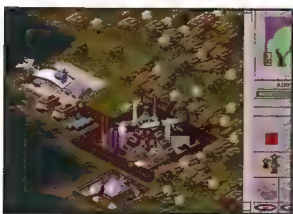
Sein Vorbild ist Dschingis Khan.  
Seine Armee ist ständig im  
Einsatz und kennt  
keine Heimat.



## GRÄFIN ANASTASIA ROMANOV

Ihre taktische Brillanz  
entspricht der eines Generals,  
ihr Lebenswandel dem einer  
streunenden Katze.

**ERHÄLTlich FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM UNTER**



Errichten Sie Ihre eigenen Militäranlagen, bevor Sie die Hauptquartiere Ihrer Gegner dem Erdboden gleichmachen - begleitet von der Musik des Spiels oder Ihren eigenen Audio-CDs.



Sie befehligen Soldaten, Panzer, Flugzeuge und Helikopter, lassen Brücken, Kasernen und Bunker bauen.



Sie sind ein Kommandant der Free World Alliance und kämpfen gegen verrückte Größenwahnsinnige wie Crocodile Ghandi, Napolienne, Mondo Khan und viele andere.

**THIS MEANS WAR! IST DIE HÖLLE AUF ERDEN**

**MICRO PROSE**

Spectrum HoloByte - MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

# Imperium Romanum

## Das Leben des Gaius

Stell Dir vor, das Römische Reich wäre nie zerfallen, hätte die Wirren der Geschichte bis heute unbeschadet überstanden. Cäsars Nachfolger würden Skateboard fahren, mit schnurlosen Telefonen kommunizieren, Bares am Geldautomaten ziehen und die Vorzüge einer Toilette mit Wasserspülung schätzen. Bei dem Grafikadventure „Imperium Romanum“ wird dieses Gedankenspiel PC-Wirklichkeit.

Für Gaius Ludus, einen kleinen Angestellten in einem Museum, nimmt das Unheil seinen Lauf, als eine ihm anvertraute Cäsar-Statue beim Transport zerbricht. Die Botschaft, die er in den antiken Scherben findet, verheißt ein spannendes

Abenteuer. Was wie ein großartiger Erlebnistrip klingt, entpuppt sich jedoch recht schnell als aufgewärmter Adventure-Eintopf. Pluspunkte sammelt das Spiel durch die hervorragende gerenderte SVGA-Grafik und die sehr sorgfältige Sprachausgabe, die bei Einsatz eines QuadSpeed-Laufwerks ohne Aussetzer aus den Boxen schallt. Die Steuerung des Helden per aufpoppernder Icon-Leiste ist zwar komfortabel, läßt dem Spieler aber zu wenig Handlungsmöglichkeiten. Außerdem gehört die Maussteuerung nicht zu den präziseiten ihrer Art. Auf die Dauer extrem nervtötend sind die langatmigen Dialoge: Beispielsweise spult die Gattin des Chefs auch beim vierten Anruf im Büro ihres Mannes wieder exakt dieselbe Leier ab.

### Statement

Erst nach viel gutem Zureden und einigen Umkonfigurationen ließ sich die auf CD-ROM gebrannte Materialschlacht endlich zum Laufen bringen. Gelohnt hat sich der Aufwand nicht. Imperium Romanum ist eine ermüdende Mischung aus bewußt auf Monty Python getrimmten Schenkelklapfern und deftigen Anleihen bei LucasArts. Schade, aus der netten und sehr ergiebigen Grundidee hätte man sehr viel mehr machen können.



Die Icon-Leiste ist je nach Einsatzort anders bestückt: Klickt man beispielsweise eine andere Person an, erscheinen Icons für's fröhliche Plaudern.

Da hätte man ruhig ein wenig von den Referenzspielen in diesem Genre kopieren dürfen - und vielleicht hätte man auch dem Spieler die Option geben können, ein schon gehörtes Gespräch wegzuklicken.

### Altbacken

Die Puzzles sind viel zu gewöhnlich, die Gags altbacken, die Vorbilder des Spiels ebenso offensichtlich wie unerreich. Und so klickt man sich zunehmend gelangweilter durch das neo-romanische Szenario und stellt fest, daß auch im alten Rom der Gegenwart alles nur Fassade ist.

Stefan Gnad



Im ersten Teil des Spiels muß Gaius eine Möglichkeit finden, um das Museum verlassen zu können.



Dank der gerenderten Szenarien spiegelt sich die Umgebung eindrucksvoll auf dem Marmorboden.



Nein, da ist den Programmieren ist hier kein Fehler unterlaufen. Das umfangreiche Intro wird komplett in Schwarzweiß dargestellt.

### SPECS & TECS

V64	Testatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 355 MB	Audio

**REQUIRED**  
486DX33, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
486DX266, 16 MB RAM,  
Quad-Speed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

### RANKING

Adventure	
Grafik	80%
Handlung	75%
Handling	65%
Spiele Spaß	64%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Rainbow Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	sehr gut



*Ein Fluch.*

PC CD-ROM  
Windows 95/  
Windows 3.1-kompatibel  
Deutsche Version

*Ein wahnsinniger König.*

*Ein heimtückischer Killer.*

*Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.*

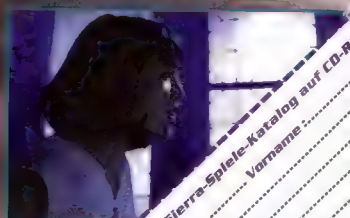
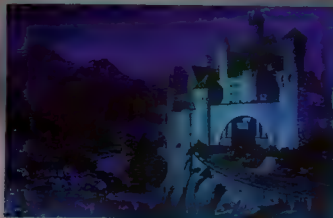
*Gabriel Knight muß den Killer finden.*

*Bevor der Killer ihn findet.*

A G A B R I E L K N I G H T M Y S T E R Y

# THE BEAST WITHIN

Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight: Sins of the Fathers" geschrieben hat, kreiert nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Irrtümern. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 1000 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, wunderschöne Hintergrundmusiken und einen nervenzorlösenden übernatürlichen Thriller. Schlafen Sie sich gut ein, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM  
Name ..... Vorname .....  
Adresse .....  
Stadt ..... Land .....  
Sierra Games Deutschland  
Kennweg 1  
Rohrer-Bach-Straße  
D-33399 Bielefeld  
Deutschland

Der Seelenturm

# Dämonenhatz

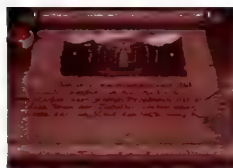
Der Dämon Baalhathrok brachte den Haß und raubte ihre Seelen - bis zu dem Tag, als Treeac sich erhob. Konnte der Held von „Der Seelenturm“ bislang nur auf dem Amiga rettend eingreifen, so steht nun allen PC-Kriegern eine aufgemotzte Version des bekannten und beliebten Fantasy-Adventures ins Haus.

**B**emerkenswert ist vor allem die soft- wie hardwaretechnisch üppige Aufmachung des Spiels. So finden sich in dem Karton neben der obligatorischen CD-ROM und dem Anleitungsbüchlein ein kompletter Roman und eine umfangreiche Kräuterkunde. Wer keine Lust hat, sich erst in das über hundertseitige Buch zum Spiel

einzulesen, findet im Vorspann eine Kurzeinführung in Handlung und Hintergrund des Abenteuers. Überhaupt wird bei „Der Seelenturm“ auf das Drumherum wie auch auf Authentizität und Realitätsnähe großer Wert gelegt. Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures ist der Spieler hier voll gefordert, muß Truhen und Türschlösser per Dietrich öffnen und sich seine Zaubertänke mittels der mitgeführten Mini-Alchemistenküche selbst zusammenbrauen. Genau diese Details machen den Reiz und die Faszination des Spiels aus.



Treeac ist ausgerüstet wie Reinhold Messner, wenn er zum Yeti pilgert!



Schriftrollen verraten mehr über die umfangreiche Hintergrundstory.

## Das Abenteuer beginnt

Hat man sich erst einmal mit der umfangreichen Steuerung vertraut gemacht, ist das Abenteuer nicht mehr aufzuhalten. Die detailreiche Kombination aus Adventure und Arcadegame ist den Programmierern hervorragend gelungen.

## Statement

Gegenstände finden, Geheimgänge entdecken, mit einer bestimmten Mission durch dunkle Kerker hetzen - bei dieser Vorstellung leuchten die Augen eines jeden Fantasyfreaks. Der Seelenturm bietet Stoff für viele durchspielte Abenteuernächte vor dem heimischen PC. Authentizität ist die eine Seite, Spielbarkeit die andere - „Der Seelenturm“ verbindet beides, ohne dabei an Spaß und Atmosphäre einzubüßen.



Gespielt wird bei Der Seelenturm aus einer isometrischen Sicht. Der Held kann sowohl mit Tastatur als auch komplett über Maus gesteuert werden.

gen. Zwar müssen immer wieder diese Halunken mit einigen Schwerthieben niedergestreckt werden, jedoch gilt es auch zahlreiche Puzzles und Rätsel zu lösen.

## Rätselhaft

Pure Gewalt führt eher selten zum Erfolg. Und eines darf man nie vergessen: ein tiefer Griff in die Kräuterkiste kann oft Wunder wirken und schwierige Stellen meistern sich im Handumdrehen. Die Steuerung des Helden per Maus („virtueller Joystick“) kommt flüssig, der Sound

knackig, die Grafik unaufdringlich schön. Per Sprachausgabe wird der Spieler über die Vorgänge in seiner Umgebung auf dem laufenden gehalten. Daß die Programmierer von „Black Legend“ Humor haben, zeigt sich spätestens bei den Optionen: Um einen Spielstand abspeichern zu können, muß erst ein kleiner gefräßiger Wasserspeier mit vielen Goldmünzen gefüttert werden. Der Trip in den Seelenturm ist ein stimmungsvolles und großartiges Abenteuer, das Freunde des Genres unbedingt antesten sollten.

Stefan Gnad ■

## SPECS & TECHS

V64 / Tastatur  
SV64 / Maus  
DOS/Win 3.1 / Joystick  
WIN 95 / SoundBlaster  
HD 10 MB / General Midi  
CD 200 MB / Audio

**REQUIRED**  
486DX33, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 60, 8 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Action-Adventure	
Grafik	72%
Handlung	75%
Handlung	80%
Spielspaß	81%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Black Legend
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend



The image shows the title screen for the video game "Star Wars Tie Fighter Wars: A Comedition". The title is displayed in a stylized, blocky font with a metallic, 3D appearance. "STAR" is in small letters above "TIE", which is above "FIGHTER". "WARS" is to the right of "FIGHTER". Below the main title, "A COMEDITION" is written in a smaller, blue, stylized font. The background is dark with a faint, glowing blue and white circular pattern resembling a planet or a nebula.



**COMPACT**  
**disc**  
**CD-ROM**



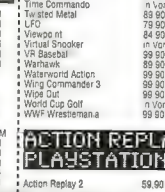




# WIENBURG



Link-Kabel	44.90
M.L.N. Tapes	99.90
Specialized ASCII Pad	60.90
Specialized ASCII Stick	108.90
reCall	99.90
Aftermath	89.90
Air Combat	89.90
Alien Thriller	89.90
Assault on Sargasso	99.90
Batt e Arena Toshinden	99.90
Blades of Rage	n.v.
Casper	n.v.
Cyberia	89.90
Cyberised	89.90
Descent: Sins of the	89.90
Discworld	89.90
Extreme Games	89.90
Fade to Black	94.90
F.F.A. Secret 96	94.90
Forgotten Realms	84.90
Hot Octane	n.v.
John Madden '96	89.90
Johnny Bazookatone	89.90
Jumping Jack	n.v.
Kick n' Blood	89.90
Krazy Ivan	89.90
Levin mgs 30	89.90
Lost Vintages 2	99.90
Magic Carpet	99.90
NBA arm TE	99.90
NBA Live 96	99.90
Need for Speed	99.90
NHL Quarterback Club	n.v.



Analog	39,900DM
Analog Pro	49,900DM
Gamepad	34,900DM
Eliminator Gamecard	39,900DM
Firebird	109,900DM
Phoenix	179,900DM

JOYSTICKS	
CH- PRODUCTS	
F-16 Combat Stick	149,900DM
F-16 Fighter Stick	n Verb
F-16 Fight Stick	n Verb
Flightstick	69,900DM
Joystick Pro	159,900DM
Gamecard III Automatic	84,900DM
Pedals	94,900DM
Pro Throttle	n Verb
Pro-Pedals	169,900DM
Trackball RUS	n Verb

**ACTION REPLAY**  
**PLAYSTATION**  
Action Replay 2 59.90

Preis\* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglicherweise Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der

# POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken  
Sie bitte an folgende  
Anschrift:  
Computec Verlag  
Redaktion  
PC Games  
Leserbriefe  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende  
Kürzungen behält  
sich die Redaktion  
vor.**

## ▼ KOMPLOTT

Hi Rainer!  
Im Brief „Grundsätzliches“ (Ausgabe 1/96) siehst Du tatsächlich etwas falsch. Es stimmt nicht, daß sich die Super-Hardware deshalb so gut verkauft, weil es die Leute so wollen. Ich denke eher, all das ist ein abgekartetes Spiel der Firmen. Es werden einfach nur noch Programme entwickelt, die auf den neuesten Computern und sonst nirgendwo laufen. Was bleibt dem Spieler und User anderes übrig, als sich den neuesten Deepscreen zu kaufen? Auch mir ist klar, daß ich etwas stark mit dem Hammer der Vereinfachung zugeschlagen habe. Auch Deine Ansicht macht sicher einen Teilaspekt der Sache aus.  
Hat Dir eigentlich schon mal wer gesagt, daß Du Autor werden solltest? Denn anstatt den Lesern Marmelade um den Mund zu schmieren, bleibst Du realistisch und Dein Schreibstil.... (Rest gekürzt. Ist ja peinlich! So viel Lobhudelei wirkt entweder unglaubwürdig oder treibt den Empfänger in den Größenwahn. Anm. v. RR). Das nur am Rande. Möge Bill Gates mit Dir sein. Mit besten Grüßen: Stefan

Ich kann mir mit dem besten Willen nicht vorstellen, daß man eine derartige Macht über den Verbraucher haben kann. Wenn mir der finanzielle Aufwand für ein Produkt zu hoch ist, kann ich doch auch „Nein, danke“ sagen und mit einer Träne im Auge verzichten. Für das gesparte Geld kann ich eine tolle Party in London machen, elfliche Filme im Kino (einschließlich Popcorn!) sehen, mir eine Konsole UND einen Videorecorder kaufen und... und... und. Wenn ich das Produkt trotz der Kosten kaufe, ist es mir eben den Aufwand wert – dann sollte ich aber auch nicht über die Kosten wimmern. Wer immer die neuesten Spiele haben muß, muß eben auch immer die neueste Hardware haben. Und wer behauptet da, ältere Spiele, die z. T. noch auf 386ern laufen, würden weniger Spaß machen? Sie sind bei

weitem nicht so spektakulär in puncto Grafik und Sound – was aber nichts mit dem Spaß, den sie bereiten, zu tun hat. Was wollte ich eigentlich erklären? Ach ja... ich denke schon, daß wir genau den Markt (Hard- und Software) haben, den wir wollen – oder doch zumindest verdienen.

Übrigens behaupten manche Leute jetzt schon, ich würde ständig ebenso zuviel reden wie schreiben. Diese Leute nun noch mit einem Buch zu ärgern, wäre der Gipfel des Verbalsadismus.

## ▼ WIEDER C&C

Hallo Rainer!  
Ihr habt Command & Conquer ganz schön in den Spielehimmel gelobt. Leider mußte ich mit der deutschen Version etwas andere Erfahrungen machen. Die Installation unter MS-DOS brach immer mit der sehr nachvollziehbaren Fehlermeldung „Überlauf bei Division“ ab. Witzigerweise lautete die Fehlermeldung unter OS/2 „Konnte Datei SETUP.MIX nicht kopieren“. Einzig und allein unter Windows funktionierte es. Aber damit noch nicht genug. Das Spiel bricht öfter mit einer seitenlangen Fehlerliste ab. Auch erschienen mir die GDI-Missionen zu leicht und eine Steigerung von Level zu Level ist nur selten spürbar. Aufgrund der schier unerschöpflichen Tiberiumvorkommen im Endlevel (GDI) ist es ein Kinderspiel, eine riesige Armee aufzubauen. Also, wenn schon unbegrenzte Einheiten, dann bitte weniger Tiberium. Die Zornesröte trieb mir jedoch etwas anderes ins Gesicht. Wie kann der Computer Gebäude bauen, ohne einen Anschluß an die Basis zu haben? Ich dachte, ich seh' nicht richtig – steht doch plötzlich ein Obelisk vor meiner „Haustür“ und putzt mit Vergnügen meine Truppen weg! Ist solches Euch beim Test nicht aufgefallen? Kennwort Command & Contact! Schade, daß sich nur Leute mit Modem und eigenem Telefonanschluß beteiligen können. Ich

habe nur ein Null-Modem-Kabel zu bieten. Dafür hat mein Rechner einen extrem hohen Kilometerstand. Das Telefonspiel ist doch eigentlich etwas sehr anonym, oder? Auf jeden Fall aber teuer. Ein Nullmodem bringt die Menschen einander näher! Denkt mal darüber nach. Tschiß: Jochen

Entschuldige bitte, aber ich kann es mir einfach nicht verkneifen, energisch zu widersprechen. Die genannten Fehler traten weder in der Redaktion noch bei mir zu Hause ein einziges Mal auf. Hier würde ich die Schuld Deinem Rechner, einer defekten CD oder was auch immer geben. Als Kinderspiel fand ich C&C eigentlich auch in keiner Mission. Siehst Du es als Nachteil, wenn dem Spieler die Möglichkeit gegeben wird zu gewinnen? Auch der Geisterobelisk ist eigentlich fair. Du kannst Dir selbst mittels Sandsäcken einen Weg zum Gegner bahnen. Auch er wird die Sandsackspur nicht bemerken, was Dir die Gelegenheit gibt, ihn kräftig zu überaschen. Natürlich ist mir klar, daß das nicht sonderlich realistisch ist. Aber es ist nur ein Spiel!  
Zu der Sache mit dem Null-Modem-Kabel: Ich persönlich finde es ja eigentlich eher angenehm, wenn ich mit Leuten spielen kann, ohne sie sehen zu müssen – das nur am Rande. Wir finden diese Art zu spielen schon etwas zu umständlich. Aber sollten sich noch ein paar Leser melden, welche die „kurze Verbindung“ schätzen, werde ich Euch natürlich vermittelnd zur Seite stehen. Für zahlende Kunden tue ich einiges.

## ▼ ALTERTUMSFORSCHUNG

Hi PC Games!  
Ich habe eigentlich nur zwei Fragen:  
1. Was kann man noch Vernünftiges mit einem 386 DX/33 machen?



**LADEN:** 60311 FRANKFURT 56068 KOBLENZ  
FAHRGASSE 87 SCHLOSSE STR. 16

**LADEN:** 53721 SIEGBURG  
KAISER STR. 16

**LADEN:** 53111 BONN  
MÜNSTER STR. 11

**LADEN:** 50676 KÖLN  
MATTIAS STR. 14

**LADEN:** 50939 KÖLN  
GOTTESWEG 157

**LADEN:** 53061 AACHEN  
RONDLESTR. 10

**LADEN:** 40211 DÜSSELDORF  
WEHRMANN 24

# Joysoft

Die Welt der Computerspiele

PC	3,5" CD	PC	3,5" CD	SUPER PREIS	SUPER PREIS	3DO	
11th Hour (KD)	99.90	Jagged Alliance (KD)	109.90	89.90	PC 3.5"	Grundgeräat/Fifa Soccer	629.00
Acies of Deep Com. Win 95 (KD)	99.90	John Madden Football 96 (KE)	99.90	99.90	nur solange Vorrat reicht	Control Pad	69.90
Arctus 2 (KD)	99.90	Lord of Lore 2 (KD)	99.90	109.90	1869 (KD)	Blade Force (DA)	99.90
Albion (KD)	99.90	Little Big Adventure 2 (KD)	99.90	109.90	1942 Pacific Air Wars (DA)	Flying Nightmares (DA)	99.90
Aliens (KD)	99.90	Locus (DA)	99.90	109.90	Alien Legacy (DA)	Need for Speed (DA)	109.90
Anvil of Dawn (KE)	99.90	Mad TV 2 (KD)	99.90	99.90	Battle Bugs (KD)	Station Investor (DA)	49.90
Apache Longbow (KD)	99.90	Mediaworld 2 (DA)	99.90	99.90	Beneath a Steel Sky (KD)	Theme Park (DA)	109.90
Ascendancy (KD)	99.90	Metal Marines (KD)	99.90	99.90	Battle Steel 2 SVGA (KE)	Wing Commander 3 (DA)	109.90
Assault Rpgs (DA)	99.90	Metaltech: Earthsiege 2 (KD)	109.90	99.90	Dark Patrol (KD)		
ATF US (KD)	99.90	Mortal Coil (DA)	99.90	99.90	Deck Demon (KE)		
Batman Forever (DA)	109.90	NBA Jam Tour. Edition (DA)	99.90	99.90	Eight Ball Deluxe 2 (DA)		
Battle Isle 3 (KD)	99.90	NBA Live Basketball 96 (DA)	99.90	99.90	Elite 3 (KD)		
Battles in Time (DA)	99.90	Need for Speed (DA)	99.90	99.90	Empire Soccer (DA)		
Bermuda Syndrom (KD)	99.90	NHL Hockey 96 (DA)	99.90	99.90	Evasive Action (KD)		
Biologics Data (KD)	99.90	North Commander 4.0 (KD)	49.90	99.90	F 14 Fleet Defender Plus (DA)		
Biorgone Gold (KD)	99.90	Panzer General 2 (DA)	99.90	99.90	Fußball Total (KD)		
Blarfus (DA)	99.90	Pete Sampras Tennis 96 (DA)	79.90	99.90	Heimdal 2 (KD)		
Braindead 13 (KD)	79.90	PGA Tour Golf 96 (DA)	99.90	99.90	High Sea Traders (KD)		
Capitalism (KD)	99.90	Phantasmagoria (KD)	99.90	99.90	Indy Car Racing (DA)		
Carrier Strike Force-Navy Strike (KD)	99.90	Pinball World (DA)	79.90	99.90	International Tennis (DA)		
Championship Manager 2 (KD)	99.90	Privateer SWAT (KD)	99.90	99.90	Iron Helix - Win (KD)		
Chewy Flucht von FS (KD)	79.90	RAN Soccer (KD)	99.90	99.90	Ishtar Trilogy (KD)		
Civil Net (KD)	109.90	RAN Trainer 2 (KD)	99.90	99.90	Jungle Strike (DA)		
Cyberfighter 2 (KD)	99.90	Rebel Assault 2 (DA)	79.90	99.90	Joysoft Classics (DA)		
Colony Wars (KD)	99.90	Rebel Assault 2 (KD)	99.90	99.90	Legend of Kyandia 2 (KD)		
Command & Conquer (KD)	99.90	Rings of Medusa Gold (KD)	99.90	99.90	Logica! (DA)		
Congo (DA)	99.90	Riddle of Master Lu (KD)	79.90	99.90	Lolipooly (KD)		
Conqueror AD (KD)	99.90	Rivers of Dawn (DA)	79.90	99.90	Lords of Doom (KD)		
Conquest of the new World (KD)	99.90	Schleichfahrt (KD)	99.90	99.90	Lost in Time (KD)		
Crusader-No Remorse (KD)	99.90	Schwarzes Auge 3 (KD)	109.90	99.90	Mad TV (KD)		
Cyberia 2 (DA)	109.90	Sensible World o' Soccer (KD)	89.90	99.90	Mathibus Super Soccer (KD)		
Cypermage (KD)	99.90	Shanara (DA)	99.90	99.90	Magapack 4 (KE)		
Darner (DA)	99.90	Shivers (KD)	99.90	99.90	Metacritic: Earthsiege (KD)		
Der Panzer 2 (KD)	99.90	Silent Hunter SVGA (KD)	84.90	99.90	Monkey Island 1 (KD)		
Der Seelenturm (KD)	79.90	Sim Town (KD)	79.90	99.90	Pacific Strike Speech (DA)		
Der Strategie (KD)	99.90	Space Marines (KD)	99.90	99.90	Paws of Fury (DA)		
Der Taktiker (KD)	99.90	Space Quest 1-5 (DA/KD)	99.90	99.90	Rings of Medusa Gold (KD)		
Descent 2 (DA)	99.90	Star Trek 2 enhanced (DA)	89.90	99.90	Riders Cup Golf (DA)		
Destiny Derby (KD)	99.90	Star Trek: Deep Space Nine (KD)	99.90	99.90	Search for the King (DA)		
Die Siedler 2 (KD)	99.90	Star Trek-Next Generation (KD)	119.90	99.90	Sim City 2000 Data (KE)		
Dime City (KD)	99.90	Stonekeep (DA)	84.90	99.90	Sink or Swim (DA)		
Dr. Ditzel (KD)	79.90	Syndicate Wars 2 (KD)	99.90	99.90	Soccer Kid (KD)		
Dschungelbuch-Win 95 (DA)	49.90	T.F.X. Eurofighter (KD)	99.90	99.90	Space Quest 3 (DA)		
Dungen Master 2 (KD)	99.90	Teminator: Future Shock (KD)	79.90	99.90	Star Crusader Miss + Speech (KD)		
Einhorn Jim 1+2 (DA)	99.90	The Dig (DA)	79.90	99.90	Super Stardust Edition (DA)		
Elder Scrolle 2 (KD)	99.90	Theme Hospital (KD)	89.90	99.90	Ultima 6 Speech (KD)		
Elisabeth 1 (KD)	109.90	This Means War (KD)	108.90	99.90	Universe (KD)		
Empire 2 (KD)	99.90	Thunderbolt 2 (DA)	89.90	99.90	War in the Gulf (KD)		
Empire (KD)	99.90	The Fighter Complete (DA)	79.90	99.90			
F 1 Grand Prix 2 (DA)	119.90	Time Gate: Knight Chase (KD)	99.90	99.90			
F 1 Grand Prix Manager (KD)	99.90	Top Gun (DA)	109.90	99.90			
F 1 Pole Position (KD)	99.90	Torins Passage (KD)	99.90	99.90			
Fade to Black (KD)	99.90	Turicant 2 (DA)	99.90	99.90			
Farway to Heaven (DA)	89.90	UEFA Champ League (DA)	79.90	99.90			
FIFA Soccer 96 (KD)	99.90	V-for Victory 1-4 (KE)	89.90	99.90			
Frankenstein (KD)	119.90	Voliges (KD)	99.90	99.90			
Front Page Football 96 (KE)	99.90	W Lembre Fußball Man.(KD)	89.90	99.90			
Fury 3-Win 95 (KD)	99.90	Warcraft 2 (KD)	99.90	99.90			
FX Fighter (DA)	99.90	Warhammer Strategie (KD)	64.90	99.90			
Gabriel Knight 2 (KD)	99.90	Welands (KD)	99.90	99.90			
Gene Wars (KD)	99.90	Wing Commander 4 (KD)	109.90	99.90			
Harvester (KD)	109.90	Wipeout (DA)	79.90	99.90			
Heart of Darkness (DA)	109.90	Worms (DA)	79.90	99.90			
Hexagon Kartell (KD)	109.90	WWF Wrestlingmania (DA)	99.90	99.90			
Hugo 3 (KD)	79.90	Z (DA)	79.90	99.90			
Human Recall (KD)	99.90	Zoop (DA)	39.90	99.90			
Indy Car Racing 2 (DA)	99.90						

PC 3.5"	PC CD ROM	3DO
nur solange Vorrat reicht	nur solange Vorrat reicht	
Goblins 1+2 (KD)	29.90	29.90
Hammer of the Gods (KD)	39.90	39.90
Herndal 2 (KD)	29.90	29.90
Hell (KD)	19.90	19.90
Hi-Clance (KD)	29.90	49.90
High Sea Traders (KD)	29.90	29.90
Indy Car Racing (DA)	29.90	29.90
International Tennis (DA)	39.90	39.90
Iron Helix - Win (KD)	39.90	39.90
Ishtar Trilogy (KD)	49.90	49.90
Jungle Strike (DA)	39.90	39.90
Joysoft Classics (DA)	49.90	49.90
(Railroad Tycoon, TV Sport Baseball, TV Sport Football, Supremacy, It Came from Outer Space, Defender of the Crown)	29.90	29.90
King's Quest 1-4 (DA)	29.90	29.90
Labyrinth of the Mind (DA)	39.90	39.90
Legend of Kyandia 2 (KD)	39.90	39.90
Logical (DA)	9.90	9.90
Lolipooly (KD)	39.90	39.90
Lords of Doom (KD)	39.90	39.90
Lost in Time (KD)	29.90	29.90
Mad TV (KD)	19.90	19.90
Mathibus Super Soccer (KD)	39.90	39.90
Magapack 4 (KE)	79.90	79.90
11 CD's: Panzer General, Tomado, Dragon Lord, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer, Warriors, Angels, Orion Conqueror	49.90	49.90
Metacritic: Battlecreek (KD)	49.90	49.90
Monkey Island 2 (KD)	49.90	49.90
NHL Hockey 94 (DA)	39.90	39.90
Oldtimer (KD)	39.90	39.90
PGA Tour Golf - Win (DA)	39.90	39.90
Prates Gold (KD)	49.90	49.90
Privateer: Complete! (DA)	49.90	49.90
Ravenclot 2 (KD)	39.90	39.90
Retribution (KD)	49.90	49.90
Reunion (KE)	19.90	19.90
Rings o' Medusa Gold (KD)	39.90	39.90
Rock'n Roll (DA)	9.90	9.90
Sam & Max (KE)	39.90	39.90
Simon the Sorcerer 1 (KD)	39.90	39.90
Simon's Superstars-Fußball (DA)	29.90	29.90
Soul Crystal (KD)	9.90	9.90
Space Quest 1-5 (DA)	9.90	9.90
Suspense! Palace (DA)	29.90	29.90
(On the Road, PP Hammer, Webbers Around the World, The Power, Devilator)	49.90	49.90
System Shock enhanced (KD)	39.90	39.90
The Box Vol. 1 (KD)	29.90	29.90
(Burntme, Whales Voyage, Dynatalk)	49.90	49.90
The Last Dynasty (KD)	49.90	49.90
Ticoranger USSB (KD)	39.90	39.90
Tomado & Falcon 3 (DA)	39.90	39.90
Transport Tycoon (KD)	29.90	29.90
U.F.O. + Master of Orion (KD/DA)	49.90	49.90
Ultima 7 Complete (KD)	39.90	39.90
Ultima Underworld 1+2 (KD)	39.90	39.90
Whales Voyage 2 (KD)	29.90	29.90
Wing Commander Armada (DA)	49.90	49.90
X-Com U.F.O. 2 (KD)	49.90	49.90
Zappelin (KD)	39.90	39.90
Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da		

SATURN	PLAYSTATION	LOSUNGEN	
Grundgeräat + Pad	949.00	Komplettsystem zu fast allen Spielen, in	
Dylosa USA Racing (DA)	139.90	komplett in Deutsch! Täglich Neuzugänge	
FIFA Soccer 96 (DA)	109.90	Battle Isle 3	13.90
Myst (KD)	109.90	Chewy Flucht von FS	13.90
NBA Jam Tournament Ed (DA)	99.90	Command & Conquer	13.90
Rayman (DA)	99.90	Dismworld	13.90
Sega Rally (DA)*	109.90	Rayman (DA)	99.90
Thunderhawk 2 (KD)	109.90	Theme Park (KD)	99.90
Virtus Cop + Pistole (DA)	149.90	Worms (DA)	99.90
		Warhawk (DA)	99.90
		X-Com (KD)	69.90
PLAYSTATION			
Playstation Grundgeräat	599.00		
Ar Combat (DA)	99.90		
Destruktion Derby (DA)	109.90		
Dismworld (DA)	99.90		
Rayman (DA)	99.90		
Theme Park (KD)	99.90		
Worms (DA)	99.90		
Warhawk (DA)	99.90		
X-Com (KD)	69.90		
LOSUNGEN			
Komplettsystem zu fast allen Spielen, in			
komplett in Deutsch! Täglich Neuzugänge			
Battle Isle 3	13.90		
Chewy Flucht von FS	13.90		
Command & Conquer	13.90		
Dismworld	13.90		
Dungen Master 1+2 JE	13.90		
Flight of Amazonze Queen	13.90		
Ham & Patches + Bureau 13	13.90		
King's Quest 1-6	25.00		
Lost Eden + Myst + Nodropolis	13.90		
Mediaworld 2	13.90		
Phantasmagoria	13.90		
Prisoner of Ice	13.90		
Rebel 1+2 + Wetlands	13.90		
Simon the Sorcerer 1+2 JE	17.95		
Star Trek-Next Generation	13.90		
Streaker	13.90		
The Dig	13.90		
Voliges	17.95		
MAGIC KARTEN			
Fallen Empire Booster (KE)	2.90		
Hammer Buster (DA)	2.90		
Ice Age Starter (KE)	10.90		
Jynad Booster (KE)	6.90		
Star Trek-N-Generation Starter (KE)12.90			
The Gathering Booster (KE)	3.90		
The Gathering 4th Booster (KE)	3.90		
Ultima Underworld 1st, Booster (KE)	3.90		
(KE) KOMPLETT DEUTSCH			
(KE) KOMPLETT ENGLISH			
DA) ANLEITUNG			
(*) NOCH NICHT DA			
VORBESTELLUNG: OFFER ANGEBO			

## SATURN

Grundgeräat + Pad 649.00  
Dyline USA Racing (DA) 139.90  
FIFA Soccer 96 (DA) 109.90  
Myst (KD) 109.90  
NBA Jam Tournament Ed. (DA) 99.90  
Rayman (DA) 99.90  
Virus Rally (DA) 109.90  
Thunderhead 2 (DA) 109.90  
Sega Gun + Pistole (DA) 149.90

## PLAYSTATION

Playstation Grundgeräat 599.00  
Air Combat (DA) 99.90  
Destruction Derby (DA) 109.90  
Demolition (DA) 99.90  
Rayman (DA) 99.90  
Theme Park (KD) 99.90  
Worms (DA) 99.90  
Warhawk (DA) 99.90  
X-Com (KD) 99.90

## LÖSUNGEN

Komplettlösungen zu fast allen Spielen, in komplett in Deutsch. Tägliche Neuzugänge  
Batte Isle 3 13.90  
Chewy Escape from F5 13.90  
Command & Conquer 13.90  
Discworld 13.90  
Dungeon Master 1+2 je 13.90  
Fight of Amazone Queen 13.90  
Hell + Patches + Bureau 13 25.00  
King's Quest 1-6 13.90  
Lost Eden + West + Necropolis 13.90  
Mechwarrior 2 13.90  
Phantasmagoria 13.90  
Prisoner of Ice 13.90  
Rebel 1+2 + Wetlands 13.90  
Simon the Sorcerer 1+2 je 17.95  
Star Trek: Next Generation 17.95  
Stonekeep 13.90  
The Dig 13.90  
Voliges 17.95

## MAGIC KARTEN

Fallen Empire Booster (KE) 2.90  
Herrnritzer Booster (KD) 2.90  
Ice Age Starter (KE) 10.90  
Jynad Booster (KE) 6.90  
Star Trek-N-Generation Starter (KE) 12.90  
The Gathering Booster (KE) 3.90  
The Gathering Win Booster (KE) 3.90  
The Gathering Unlimited Booster (KE) 3.90

**(KD) KOMPLETT DEUTSCH**  
**(KE) KOMPLETT ENGLISCH**  
**(\*) NOCH NICHT DA**  
**VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH**  
Wir führen viele US Importe!

Die Welt der Computerspiele

**SPIEL DES MONATS**

**WING COMMANDER 4**

CD ROM

**99.90**

KOMPLETT DEUTSCH

**TIP DES MONATS**

**HELP-CHARITY**

Der Cris geht teilweise an eine karitative Einrichtung:  
F. J. Bonker, Pech-Over, PLO Tennis New, Roman, Jock 2,  
Sherlock Holmes-Ed, Prince of Persia 1, Pinball Dreams, World  
Class Leaderboard, VGA Warrior + Jack in the Box

**49.90**

CD ROM - KOMPLETT ENGLISCH

VERSAND:  
AACHENER STR. 1008  
50858 KÖLN  
TEL: 0221/9466106  
FAX: 0221/488701  
STR. JOYSOFT

VERSAND:  
NACHNAHME:  
9 DM

VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 DM  
VORKASSE: +6 DM  
AUSLAND: +18 DM

Da geht die Post ab...

**TITEL**

**KATALOG**

fast 100 Seiten voller  
Spielbeschreibungen & Tips

**KOSTEN LOS**

**OKATALOG**

**KOSTEN LOS**

**OPC 3.5" CD ROM**

**NACHNAHME: +9 DM**

**UPS: 6 + 9 DM**

**VORKASSE/SCHICK: +6 DM**

**AUSLANDSVORKASSE: +15 DM**

**nur gegen Vorkasse, postbar**

**TEILLIEFERUNG**

**BESTELLUNG KOMPLETT**

Ab einem Rechnungsbetrag von  
200 DM - VERSANDKOSTENFREI

**STRASSE**

**PLZ, ORT**

**TELEFON**



**Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör**

**PC**

**CD ROM**

**AMIGA**

**SONY  
PSX**

**MPEG**

**SNES**

**Wir liefern auch:  
CD-ROM-Laufwerke**

**Controller  
Festplatten  
Grafikkarten  
Joysticks  
Kabel**

**Motherboards  
Netzwerkbühnen  
PC-Gehäuse  
Soundkarten**

**Bitte nur  
Händler-  
anfragen!**

**Grob Electronic  
Computerspiele + Zubehör**

**Passauer Straße 13  
D-94133 Röhnbach  
Tel. 0 85 82 / 96 05-0  
Fax 0 85 82 / 96 05-99**

## LESERBRIEFE

**62**

2. Viele Spieledemos auf der CD der PC Games sind für 486er. Wieso denkt keiner an die 386er User?  
Bis zum nächsten Brief: Mr.J

1. Da stellt sich mir doch die grundsätzliche Frage, was man überhaupt Vernünftiges mit irgendeinem Rechner machen kann... aber ich beginne abzuschweifen. Bei den neuen Spielen wirst Du wirklich sehr oft in die berühmte Röhre gucken. Aber viele ältere Spiele, die genauso viel Spaß machen und zudem meist sehr preiswert (auch auf Sammlungen) zu haben sind, funktionieren auf Deinem Blechkumpel tadellos. Für die meisten „seriösen“ Anwendungen, die so im Heimbereich anfallen, taugt er auch noch, wenn Du Dich nicht gerade auf Win95 kaprizierst.

2. Wir suchen uns die Demos nicht aus, wir bekommen sie nur von den betreffenden Firmen zur Verfügung gestellt. Und die wollen eben sehr oft mit tollen Grafiken und aufwendigen Videos protzen, um möglichst viel Eindruck zu schinden. Lese Dir doch noch einmal den ersten Brief durch!

### ▼ SCHON WIEDER BPJS

Maintach Rainer!  
Neulich habe ich in der PC Games gelesen, daß dieses 3D-Actionspiel aus dem Star-Wars-Universum von Lucas Arts mittlerweile indiziert wurde. Diese Nachricht war ein Schock für mich. Außerdem habe ich extreme Angst vor der BPJS bekommen: Ich frage mich, wann die BPJS auf die Idee kommt, ähnlich brutale Spiele, wie Indiana Jones (Menschen werden von riesigen Steinkugeln überrollt oder mit Stalaktiten erschlagen), Wing Commander III (Menschen werden aufgespießt), oder Rebel Assault 1+2, bei denen reichlich geballert wird, zu indizieren. Ich hoffe, ich bringe die BPJS jetzt auf keine dummen Gedanken! Schade finde ich auch, daß die PC Games keine Berichte von indizierten Spielen drucken

oder über Spiele, gegen die ein Indizierungsverfahren läuft, schreiben darf.

By the Way: ich lese in letzter Zeit viel über Schokoriegel und andere Beilagen zum Heft - gesehen habe ich davon noch nichts. Wann wird aus der PC Games endlich das „erste Spielmagazin mit Schokoriegel“? Ich fände das echt süß.  
In etwa diesem Sinne: Honk Henkler

Ich bin wirklich kein Freund der Bundesprüfstelle, da ich finde, daß sie nur eine Notlösung ist. Aber es scheinen sich absurde Meinungen über die BPJS zu halten, deren Hartnäckigkeit nur noch mit dem Geruch von Knoblauch zu vergleichen ist. Von sich aus darf die BPJS nichts tun (und tut auch nix, was gut so ist). Sie kann nur auf Antrag eines Jugendamtes tätig werden. Würde die Indizierung beantragt, entscheidet man darüber, ob sie berechtigt ist. Nicht jedem Antrag wird automatisch stattgegeben. Es gab sogar schon einige Fälle, in denen eine Indizierung zurückgenommen wurde (z. B. Silent Service). Allerdings ist das so häufig wie die Zähne einer Henne. Würde nun ein Game indiziert, ist das nicht mit einem Verbot gleichzusetzen. Es darf lediglich nur Personen unter 18 Jahren nie-malsnimmernicht zugänglich gemacht werden. Aus indirekte Werbung ist, wegen einer nicht vorhandenen Alterskontrolle nicht statthaft. Niemand hat eine Bestrafung zu befürchten, sollte er sich im Besitz eines „Indi-Spiels“ befinden. Gewaltdarstellung alleine ist kein Grund für eine Indizierung (kennt jemand ein anderes Wort dafür?). Eigentlich ist die BPJS demgegenüber sogar relativ tolerant! Was man dort jedoch ganz verbissen sieht, ist eine mögliche „soziale und/oder ethische Desorientierung“ des un-mündigen Users. Da verstehen die Jungs keinen Spaß! Nun könnte man natürlich seitenlang darüber schwadronieren, was eine „soziale Desorientierung“ ist, und falls man es geschafft hat, noch ein Buch darüber

veröffentlichen, ob bestimmte Computerspiele auch wirklich dazu führen. Ich möchte dazu nur bemerken, daß ich nach ausgiebigem Konsum einer einschlägigen CD noch nie-manden beim Liebespiel auf der Straße gesehen habe. Aber lassen wir das. Da alleine ich mir schon mehrere Wölfe darüber geschrieben habe, bin ich eigentlich der Meinung, daß dieses Thema schon zu viel Papier verbraucht hat! Könnten wir es an dieser Stelle nun endlich einmal gut sein lassen? Wird Euch dieses Thema denn nie langweilig? Mir schon! Sollten nicht noch neue Gedanken dazu kommen, wäre mir es doch arg lieb, wenn wir es langsam aber sicher beenden könnten. Das Thema ist so tot, es stinkt doch schon. Seh' ich das falsch?

### ▼ NOSTALGIE

Hallo Onkel Rosshirt!  
Es begab sich vor einer sehr, sehr langen Zeit, zu der man noch in Computerzeitschriften wie Play Time blätterte und sich köstlich über Typen wie „Herr Blatt“, „The Master“ oder „Manfred Mahnmann“ amüsierte, da schrieb ich einen Brief an oben genannten Redakteur, welcher sogar abgedruckt wurde (der Brief oder der Redakteur? Dumme Ann. v. RR). Ein wirklich kritischer Fehler in Eurer Zeitschrift zwang mich, Hammer und Meißel wieder auszuspacken und einen Brief an meinen Lieblingsbriefkastenonkel zu ritzen.

1. Wo ist das originelle Vorwort geblieben? Zu Playtimezeiten heißgeliebt, mittlerweile im Sumpf der Trägheit abgesoffen? Ich flehe Dich an, um der alten Zeiten Willen, raff' Dich auf und schreib mal wieder eins!  
2. Wo sind all die lustigen Leserbriefe geblieben? Ist es möglich, daß mit dem Tod der Play Time auch all die lustigen Typen gestorben sind? Bekommst Du keine lustigen Briefe mehr? Peer der Heimatlose (in nostalgischen Erinnerungen schwelgend)



PC CD-ROM

PC CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

PC CD-ROM

11th Hour /dt	89,95
3-D Lemmings /dt	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	69,95
5th Musketeer /dt	69,95
Acies of the Deep /dt	84,95
<b>AD&amp;D Collector's Edition</b>	<b>84,95</b>
<b>AD&amp;D 2: Masterpieces</b>	<b>74,95</b>
<b>Albion /dt</b>	<b>79,95</b>
Aliens /dt	72,95
Alien Odyssey /dt	69,95
<b>Ascendancy /dt</b>	<b>84,95</b>
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	69,95
<b>Battle Isle 3 /dt</b>	<b>79,95</b>
Bermuda Syndrome /dt	86,95
Bling! /dt	79,95
<b>Bleifuss /dt</b>	<b>55,95</b>
<b>Bundesliga Manager Hattrick /dt</b>	<b>74,95</b>
C&A Pack (15 Activision Spiele)	39,95
<b>Caesar II /dt</b>	<b>82,95</b>
Capitalism /dt	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95
Chewy - Esc von F5 /dt	69,95
<b>Chronomaster /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>CivNet /dt</b>	<b>89,95</b>
Comanche - Mission /dt	44,95
Command Aces of the Deep /dt	82,95
<b>Command &amp; Conquer /dt</b>	<b>89,95</b>
<b>Command &amp; Conquer Mission CD /dt</b>	<b>28,95</b>
<b>Crusader - No Remorse /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Cyberia 2 /dt</b>	<b>89,95</b>
Cybermage /dt	79,95
<b>Daggerfall /dt</b>	<b>89,95</b>
Das Dschungelbuch /dt	44,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	39,95
<b>Das Schwarze Auge 2 /dt</b>	<b>75,95</b>
<b>Der Druidenzirkel /dt</b>	<b>66,95</b>
Der Reeder /dt	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
<b>Destruction Derby /dt</b>	<b>89,95</b>

Die Römer (Siedler 2)	---
<b>Die Siedler CD-Version /dt</b>	<b>29,95</b>
Die total verrottete Rallye /dt	36,95
Dime City /dt	82,95
Duke Nukem 3D /dt	79,95
Dungeon Keeper /dt *	89,95
Dungeon Master 2 /dt	89,95
<b>Earthworm Jim</b>	<b>69,95</b>
<b>Entomorph /dt</b>	<b>72,95</b>
Extreme Pinball /dt	54,95
Fade to Black /dt	87,95
<b>FIFA International Soccer '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Formula 1 Grand Prix 2 /dt</b>	<b>99,95</b>
<b>Grand Prix Manager /dt</b>	<b>89,95</b>
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hattrick /dt	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	79,95
Hugo 3 /dt	72,95
Imperium Romanum /dt	84,95
<b>Indy Car Racing 2 /dt</b>	<b>79,95</b>
Magic Carpet 2 /dt	79,95
Mechwarrior 2 /dt	84,95
<b>Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt</b>	<b>42,95</b>
Micro Machines 2 /dt	62,95
Monopoly /dt	62,95
<b>Myst Special Edition /dt</b>	<b>69,95</b>
NASCAR Racing /dt	74,95
NASCAR Track Pack /dt	29,95
<b>NBA Live '96 /dt *</b>	<b>79,95</b>
Nectars /dt	42,95
<b>Need for Speed /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>NHL Hockey '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
Panzer General /dt	79,95
<b>Panzer General 2 /dt</b>	<b>72,95</b>
<b>PGA Tour Golf '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
Pinball Illusions /dt	59,95
Pinball World /dt	65,95
<b>Pole Position - F1 Teamchef /dt</b>	<b>92,95</b>
<b>Pro Pinball - The Web /dt</b>	<b>56,95</b>
Psycho Pinball /dt	64,95
ran Soccer /dt	79,95
<b>ran Trainer 2 /dt</b>	<b>72,95</b>
<b>Rebel Assault 2</b>	<b>69,95</b>
Riddle of Master Lu /dt	89,95
Sam & Max /dt	65,95
<b>Sea Legends /dt</b>	<b>84,95</b>

Vmo	---
---	29,95
---	36,95
---	82,95
---	79,95
---	89,95
---	89,95
---	69,95
---	72,95
---	54,95
---	87,95
---	79,95
---	99,95
---	89,95
---	41,95
---	79,95
---	79,95
---	72,95
---	84,95
---	79,95
---	84,95
---	42,95
---	62,95
---	69,95
---	74,95
---	29,95
---	79,95
---	42,95
---	79,95
---	79,95
---	79,95
---	72,95
---	79,95
---	59,95
---	65,95
---	59,95
---	64,95
---	79,95
---	72,95
---	69,95
---	89,95
---	65,95
---	84,95

Sensible World of Soccer /dt	---	79,95
Shanghai Great Moments	---	73,95
<b>Shannara /dt</b>	<b>79,95</b>	
<b>Shockwave Assault /dt</b>	<b>80,95</b>	
Sim City 2000 Collection /dt	---	99,95
<b>Simon the Sorcerer 2 /dt</b>	<b>82,95</b>	<b>82,95</b>
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	---	82,95
<b>Steel Panthers /dt</b>	<b>72,95</b>	
<b>Stonekeep /dt</b>	<b>89,95</b>	
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
<b>Terminator Future Shock /dt</b>	<b>79,95</b>	
<b>TFX: EF2000 /dt</b>	<b>89,95</b>	
<b>The Dig</b>	<b>64,95</b>	
This means War /dt	---	99,95
Thunderhawk 2 /dt	---	79,95
<b>TIE Fighter Deluxe /dt</b>	<b>66,95</b>	
TIE Fighter /dt	72,95	---
Tie Fighter Missions Disk /dt	24,95	---
<b>TIKI /dt</b>	<b>56,95</b>	
<b>Transport Tycoon Deluxe /dt</b>	<b>87,95</b>	
Turricane 2 /dt	---	59,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	---	89,95
Voligas /dt	---	86,95
<b>Warcraft 2 /dt</b>	<b>79,95</b>	
<b>Warhammer /dt</b>	<b>72,95</b>	
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	---	79,95
<b>Wing Commander 3 /dt</b>	<b>99,95</b>	
<b>Wing Commander 4 /dt</b>	<b>99,95</b>	
<b>Worms /dt</b>	<b>69,95</b>	<b>69,95</b>
WWF Wrestling /dt	---	89,95
<b>X Wing Edition /dt</b>	<b>73,95</b>	<b>73,95</b>

## Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	---	22,95
Civilization /dt	39,95	39,95
Day of the Tentacle /dt	---	32,95
Der Patzinger /dt	46,95	39,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	28,95	24,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	---	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
Hell /dt	---	24,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	39,95
Indy Car Racing /dt	---	22,95
King's Quest 6 /dt	---	22,95
Lands of Lore /dt	---	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	---	34,95
Lothar Mathäus Super Soccer /dt	---	39,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
NHL Hockey /dt	---	29,95
Noctropolis /dt	---	29,95
Novastorm /dt	---	24,95
PGA Tour Golf /dt	---	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk /dt	---	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	---	39,95
Rebel Assault /dt	---	32,95
Return to Zork /dt	---	28,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	---	36,95
Silent Service 2 /dt	---	34,95
Simon the Sorcerer /dt	---	28,95
SSN-21 Sealwolf /dt	---	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusatz /dt	---	29,95
Syndicate Plus /dt	---	29,95
System Shock /dt	---	29,95
TFX /dt	---	29,95
Theme Park & Trans. Tycoon /dt	---	55,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	---	29,95
Ultima 7 Collection /dt	---	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Armada /dt	---	29,95

## Spiele-Sammlungen:

<b>Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt</b>	<b>65,- CD</b>
<b>Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt</b>	<b>89,- CD</b>
<b>FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt</b>	<b>63,- CD</b>
<b>Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt</b>	<b>80,- CD</b>
<b>Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt</b>	<b>80,- CD</b>

## Die Monats-Hits:

<b>Command &amp; Conquer /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>Comm. &amp; Conq. Mission CD /dt</b>	<b>28,95 CD</b>
<b>Crusader - No Remorse /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Cyberia 2 /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>Daggerfall /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>FIFA Int. Soccer '96 /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Formula 1 Grand Prix 2 /dt</b>	<b>99,95 CD</b>
<b>NHL Hockey '96 /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Panzer General 2 /dt</b>	<b>72,95 CD</b>
<b>Pole-Position - F1 Teamchef /dt</b>	<b>92,95 CD</b>
<b>Terminator Future Shock /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>TFX: EF2000 /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>TIE Fighter Deluxe /dt</b>	<b>66,95 CD</b>
<b>Warcraft 2 /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Wing Commander 4 /dt</b>	<b>99,95 CD</b>

**SO könnt ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

**Tel./Fax 07158-7395**

Mo-Fr. 10-12 u. 14-19 Uhr, Sa 10-14 Uhr

Sony Playstation	570,00
Indy Car Racing 2	d 79,90
Magic Carpet 2	d 74,90
Westwood Comp.	d 79,90

## PC CD-ROM

[illegible]

## PC 3.5"

...chungelbuch	A 59,90
...Die Expedition	d 45,90
...ter Löwen	d 59,90
...Illusions	A 64,90
...ter	d 76,90
...ter Miss.Disk	d 34,90
...Commiunion	d 76,90

### Zubehör

Flight Stick Pro	114,900
Virtual Pilot Pro	169,900
avis Firebird	112,900
avis Phoenix	166,900
aurum FX-400	270,000
AC CD-56E (8x)	375,000
und BL 16 Value	183,000
und BL 32 PnP	277,000
und BL AWE 32 PnP	418,000
tronic Maestro 18	372,000
tronic Maestro 32 WAVE	568,000
MAHA DB500G	199,000
MAHA SW20 Sou Edge	242,000

## Playstation

AK Kabel	47.90
Memory Card	47.90
Lemmings	A 84.90
Combat	A 84.90
Beast Rigs	A 84.90
Area Toastleiden	A 84.90
Perished	A 84.90
Struction Derby	A 82.90
World of Ice, Janssen	A 84.90
Theme Games	A 84.90
A Soccer '98	A 89.90
mping Flash!	A 84.80
Break the Blood	A 84.90
razy rain	A 84.90
Adored	A 89.90
The Soldier	A 89.90
Westrom 2 CD	A 84.90
onsome	A 84.90
pod Racer	A 84.90
Age Reel	A 92.90
Arbade Alpha	A 84.90
Urban	A 98.90
er Hawk	A 84.90
pe Out	A 82.90

**Preisliste kostenlos**

ADI Lernsoftware je 75,90  
Lösungshefte je Stück (Porto inklusive) 18,- DM  
Erotic-Software Preliste nach Aufforderung.  
Bitte Neuheiten telefonisch abfragen

d = kpl. deutsch, e = kpl. englisch, A = dt. Anleiter

Druck: 10,00 €  
Versandkosten: Vorkasse 6,90 €  
S. - NN Geb.

### Annahmeverweigerung

25 % Kaufsumme aber nicht weniger als 30 DM!  
Irrtum- und Druckfehler vorbehalten

Es gelten unsere AGB

## LESERBRIEFE

Hey Alter... Dich gibt's auch noch? Schön, mal wieder von alten Bekannten zu lesen! In den seligen Ur-Play Time-Zeiten (irgendwann 1991) versammelten wir uns monatlich um ein paar Seiten Papier und blödelten ein wenig herum. Der Informationsgehalt tendierte zeitweise unter Null. Es hat wirklich Spaß gemacht, aber die Zeiten sind vorbei! Wenn Du es aber so sehr vermisst, könnten wir ja einen ebenso privaten wie sinnfreien Briefwechsel führen. Anfangs habe ich ja versucht, die Leserbriefe in der PC Games mehr sorry... säri... seriös zu gestalten, was mir, zugegeben, immer mehr entgleitet. Ein Vorwort war dort nie nötig, und nun wäre es auch keine so tolle Idee, plötzlich eins einzuführen. Wenn Du aber partout nicht auf meine Vorwörter verzichten magst, kauf Dir noch zusätzlich die Amiga Games - dort antworte ich monatlich immer noch mit Vorwort. Vielen Dank für Deinen Beitrag zu meinem Unterhalt.

**MAHNUNG**

Lieber Rainer (ich liebe es manchmal altmodisch zu sein), da es wohl mittlerweile aus der Mode gekommen ist, sich anfangs in ellenlangen Lobreden zu verlieren, wie toll die PC Games doch ist, komme ich gleich zur Sache:  
Gegen 18.00 Uhr an einem Freitag beginne ich Colonization zu spielen. Um 05.15 Uhr am Samstag muß ich frustriert feststellen, daß ich meinem Land trotz heroischer Selbstaufopferung (!) noch immer nicht die Unabhängigkeit erkämpft habe. Im Eifer des Gefechts habe ich seitdem nichts gegessen und die Party, die ich eigentlich besuchen wollte, dürfte auch schon in den letzten Zügen liegen (alles Weichlinge). Für einen Spieltester wäre der Suchtfaktor vielleicht ein positives Merkmal, für mich war die Nacht zwar unterhaltsam, aber sie sollte ein Einzelkollaps bleiben. Die Spiellust nahm

erst schlagartig ab, nachdem ich einen glorreichen (!) Sieg über die bösen, fiesen Kolonialtruppen errungen hatte, was sich über eine anstrengende Woche hinzog, in der ich nicht viele Gesichter zu sehen bekam.

Dieses Beispiel soll natürlich weder Werbung sein noch soll's sagen, daß alle Computerspiele wegen Suchtgefahr eingestampft werden müßten (dafür spiele ich zu gerne), aber ich finde, auch Computerzeitschriften sollten sich mehr mit den „negativen“ Randerscheinungen des Computerspiels auseinandersetzen.

*Mach's gut: mAx*

Ach ja... das sagt sich so leicht. Sollten wir es positiv anmerken, wenn man sich jederzeit und mühelos von einem Spiel losreißen kann? Ist es nicht besser, wenn ein Spiel fesseln und begeistern kann (diesen Terminus ziehe ich allen Redewendungen mit „Sucht“ vor)? Bietet es nicht nur so einen realen Gegenwert, für die Unsummen, die man dafür hinblättern muß? Und noch etwas macht die Sache recht kompliziert: Ich persönlich verbrachte vernünftige 23 Minuten mit Colonization (Entschuldigung), während mich Warcraft II mehrere Nächte lang um den Schlaf brachte, das wiederum unseren Thomas nur etwas länger als mich Colonization begeisterte. Wer sollte den sogenannten „Suchtfaktor“ festlegen - und um Himmels Willen wie?

## ▼ DAS LETZTE

Lieber Lee Sheldon!  
Nein! Wir wollen keinen Spielspaß! Spielspaß! Spielspaß!  
Nie wieder Spielteufe, irgendwelche Rätsel oder sonstwas, um das glibbige Etwas in unserem Kopf zu belasten. Wir wollen geistige Rendementationen, um Nachbars Lumpi zu beeindrucken. Wir wollen nur Knäpchen drücken, um unsere Daumen zu trainieren! Glaubst du dieser Mann etwa, daß es keine Programme gibt, die Spielspaß! Spielspaß! Spielspaß!

besitzen und trotzdem für die breite Masse konzipiert sind, um großen Absatz zu sichern? OK, es gibt Grafikorgien ohne Hirn, mit mangelhafter Steuerung und sonstigen negativen Eigenschaften, aber sind es nicht gerade diese Programme, die uns die wahren Spitzenspiele so richtig feiern lassen? Wäre jedes Spiel ein Hit, dann wäre ich bettelarm und die PC Games überflüssig. Lee kann nicht erwarten, daß eine Softwarefirma in einem kapitalistischen System auf ein Massenprodukt verzichtet. Ich muß zugeben, daß ich den Videorecorder bei mir im Wohnzimmer nicht programmieren kann, aber das liegt daran, daß ich es nie versucht habe. Ich denke, daß jeder PC-User intelligent genug sein sollte, ein paar Rätsel zu lösen. Lieber Lee, nur weil Du EIN gutes Spiel mitfabriziert hast, heißt das noch lange nicht, sich über andere lustig machen zu können. Beweis mit weiteren so guten Spielen wie „Riddle of Master Lu“, daß Du eine Größen Klasse Fachs sein willst. Und um Gottes Willen, vergiß ja nicht den Spielspaß! Spielspaß! Spielspaß! Ciao Bello: Raoul

Dem ist von meiner Seite nichts hinzuzufügen (bringt Kalender und einen Rotstift).

Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse“ jeglicher Art aus der Welt zu schaffen.

Sie erreichen uns per Fax (0911/6426333), per E-Mail (CompuServe: 100567,3006) oder in schriftlicher Form: Computec Verlag, Redaktion PC GAMES, Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34 90 451 Nürnberg













## PLAYERS GUIDE

DIE **COMPUK** POWERTIPS 3/96



**Liebe Tips & Tricks-Leser,**  
der in letzter Zeit deutlich umfangreicher gewordene Lösungsteil lebt zum größten Teil von Ihren Zuschriften und Anregungen. Wenn Sie also der Meinung sind, daß sich auf den folgenden Seiten etwas besser oder übersichtlicher gestalten läßt, so zögern Sie nicht, uns zu schreiben.

Viel Spaß beim Schmökern wünscht Ihnen Ihr

Simon Schmid

### WarCraft 2 (Teil 2)

Seite 520-527

### Gabriel Knight 2

Seite 528-532

### Bermuda Syndrome

Seite 533-536

### Stonekeep (Teil 3)

Seite 537-539

### Kurztips

Seite 540

- Worms
- Destruction Derby
- Dungeon Master 2
- Crusader - No Remorse
- Extreme Pinball
- Ishar 1, 2, 3
- WWF Wrestlemania



Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:  
\_\_\_ St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM

Gesamt \_\_\_\_\_ DM  
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (inland DM 6,-/Ausland DM 12,-) DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von \_\_\_\_\_ DM

- ☐ bar (Geld liegt bei)  
☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**CompuK Verlag**  
Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg

Name \_\_\_\_\_

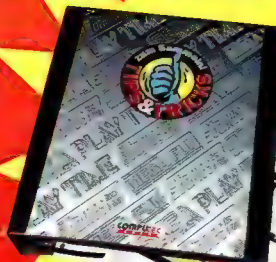
Straße \_\_\_\_\_

PLZ/Wohnort \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

# JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

# WARCRAFT II

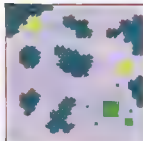
## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

**Fragt man zehn WarCraft 2-Spieler nach „ihrer“ Lösungs-Strategie für einen bestimmten Level, erhält man auch zehn unterschiedliche Antworten - sprich: Ein ultimates Patent-Rezept gibt es nicht. Die folgende Komplettlösung beschreibt Taktiken, die auch bei mehrmaligem Durchspielen zum Erfolg führten. Nachdem der Allianz von Lordaeron in der letzten Ausgabe ein glorreicher Sieg vergönnt war, widmen wir uns diesmal den Orcs. Sie werden feststellen, daß die Aufgaben zwar ähnlich, die Levels aber komplett anders aufgebaut und nicht minder ausgeklügelt sind als die der Humans.**

### Mission 1: Zul' Dare

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 0

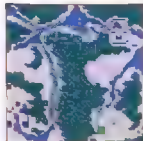
Vier Bauernhöfe und eine Kaserne sollen auf der überschaubaren Karte entstehen. Sammeln Sie die drei Grunzer und lassen Sie sie im Uhrzeigersinn (beginnend im Süden) am Kartenrand entlanglaufen. Beseitigen Sie die vier Soldaten und bauen Sie währenddessen Bauernhöfe, die wiederum Peons ermöglichen. Durch den Abbau von Gold und Holz bekommen Sie genügend Rohstoffe für die Errichtung einer Kaserne. Der Inhalt der Goldmine in der Nähe Ihres Rathauses reicht völlig aus.



### Mission 2: Überfall bei Hillsbrad

Startbedingungen: ■ Gold: 800 ■ Holz: 400 ■ Öl: 0

Wenn Sie es geschickt anstellen, brauchen Sie in dieser Mission kein einziges Mal die Goldmine (30.000 Units) besuchen und können auch den Wald unangestastet lassen. Markieren Sie die neun Grunzer in der Basis rechts unten und lassen Sie sie in Richtung Norden traben - der Weg ist grob durch das Waldgebiet vorgegeben. Unterwegs stößt man auf Bogenschützen und einfache Soldaten, die aufgrund der zahlenmäßigen Übermacht Ihrerseits leicht auszulöschen sind. Auch der Turm kurz vor dem oberen Kartenrand ist schnell zu demontieren. Nachdem die restlichen Humans in dieser Gegend beseitigt wurden, zerstürmen die Orcs die Mauer, die die eingeschlossenen Artgenossen umgibt. Beim Zusammenreffen beider Gruppen ertönt eine Fanfare und die sechsköpfige Abordnung kann angewählt werden. Führen Sie das Team nun einfach nach links unten (Vorsicht: Bis zum Ziel treffen Sie noch auf einige Soldaten) und lassen Sie die Trolle samt Anführer Zuljin auf den Leuchtkreis treten.

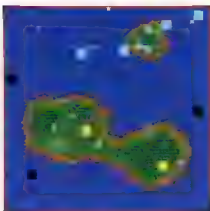


### Mission 3: Southshore

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.000

Auf der großen Insel entdecken Sie neben einem Haupthaus, einem Bauernhof und zwei Peons noch zwei Goldminen mit 30.000 bzw. 12.500 Units. Errichten Sie zunächst einen weiteren Bauernhof und schicken Sie einen Peon in die Mine. Nach und nach bilden Sie weitere Peons aus und schaffen Gold und Holz heran. Das Schlachtschiff tuckert am Ufer entlang und tötet die Infanteristen der Humans (Bogenschützen und Soldaten). Bei Gelegenheit konstruiert man ein Sägewerk und stellt schließlich einen Hafen ans südwestliche Ufer der

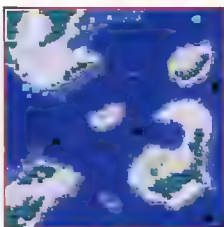
Insel. Dadurch hat man schnellen Zugriff auf das benachbarte Ölfeld, wo nach dem Bau eines Öltankers die erste Plattform entsteht. Es folgen weitere Tanker und mindestens fünf Zerstörer, die man nun ins obere linke Viertel der Karte beordert. Von dort erkundet man Stück für Stück die obere Hälfte des Meeres und versenkt zunächst die Zerstörer der Allianz. Anschließend werden die gegnerischen Plattformen abgefackelt und an deren Stelle eigene Bohrtürme errichtet. Die Zerstörer-Flotte beseitigt sämtliche Humans-Tanker und -zerstörer und ist auch in der Lage, die Hafenanlagen (Gießerei etc.) der kleinen Insel zu vernichten. Sobald der vierte Bohrturm fertiggestellt ist, haben Sie diesen Level gewonnen.



### Mission 4: Angriff auf Hillsbrad

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.800

Errichten Sie zunächst einen Bauernhof und lassen Sie den zweiten Peon Gold besorgen; die Mine mit ihren 115.000 Units ist für diese Mission mehr als ausreichend. Nach und nach bauen die Orcs eine Basis mit mehreren Höfen, einer Kaserne, einem Sägewerk sowie einem Hafen, den man zweckmäßigerweise im Nordwesten der Basis baut, um möglichst schnell zum Ölfeld zu gelangen. Auch eine Gießerei (Updates verwenden) und eine Ölraffinerie sollten nicht fehlen. Zum Schutz vor Angriffen der Humans stellt man mehrere Wachtürme an das Ufer - vor allem der Hafen muß abgeschirmt werden. Öltanker konstruieren eine Plattform und beschaffen Öl, das zum Bau mehrerer Zerstörer benötigt wird. Die Kaserne dient zur Ausbildung von Artwerfern und Grunzern, die Sie während der Aufbauphase in Massen produzieren sollten. Ein zweiter Hafen beschleunigt die Entwicklung von Zerstörern und drei bis vier Fähren. Mit einem Pulk von neun eigenen Zerstörern beisteht man den rechten Kartenrand und entdeckt im Nord-



osten eine Ölplattform der Humans, die man nach Versenken der Zerstörer vernichtet. Im oberen linken Viertel der Karte befindet sich die Basis der Allianz; durch Absuchen des Ufers können bereits viele Infanteristen (vor allem Bogenschützen und Soldaten) getötet werden. Auch Hafen, Gießereien und Raffinerien werden ein Opfer der Kanonkugeln Ihrer Zerstörer. Kontrollieren Sie die restlichen Ölfelder (siehe Übersichts-Karte), ob die Humans dort nicht bereits weitere Bohrtürme installiert haben.

Jetzt bestückt man die Fähren mit Grunzern und Artwerfern und läßt sie am Ufer der Humans-Insel anlegen. Nachdem man zuerst die Bogenschützen und Soldaten ausgelöscht hat, ruiniert man die Kaserne. Mehrere Infanteristen bewachen den Weg zwischen der Goldmine und dem Rathaus, um die Arbeiter abzufangen. Gebäude für Gebäude wird die gesamte Kolonie verwüstet.





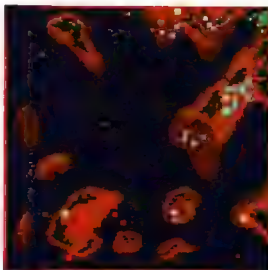
# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

### Mission 5: Tol Barad

Startbedingungen: ■ Gold: 2.000 ■ Holz: 1.500 ■ Öl: 2.000

Im äußersten Nord-osten der Karte beginnt Ihr Einsatz. Mit den Zerstörern erforscht man das Ufer des Festlands auf der rechten Seite und tötet nach Möglichkeit die Fußtruppen der Humans. Der Zeppelin erkundet aus der Luft die zu erwartende Gegenwehr. Nun schicken Sie vier bis fünf Axtwerfer und ebenso viele Grunzer in die „City“ von Dun



Modr, erledigen die Bogenschützen und Soldaten und fackeln anschließend mit dem nachrückten Reserve-Heer und den Katapulten sämtliche Gebäude der Humans ab. Haupthaus, Bauernhöfe, Sägewerke, Kaserne und Schmiede werden nach und nach aus dem Boden gestampft, während die Peons die 90.000-Units-Goldmine ausbeuten und den Waldbestand dezimieren. In der sicheren Bucht (siehe Karte) baut man Hafen, Raffinerie und Gießerei, konstruiert Öltanker und legt eine Bohrturm an. Die Kanonen und die Panzerung der Schiffe werden in der Gießerei verstärkt, und der Hafen sorgt für mindestens zehn Zerstörer sowie vier Fähren. Die Kaserne produziert Axtwerfer (im Sägewerk Axtstärke verbessern), Grunzer und einige Katapulte. Zur Abwehr von Angriffen der Humans, die des öfteren mit Fähren anrücken, befestigt man die Siedlung mit Wach- und Kanonentürmen. Durch eine Position in der Nähe des Ufers können Fähren u. U. bereits vor der Landung versenkt werden - vor allem dann, wenn man sie vorher schon mit Zerstörern geschwächt hat.

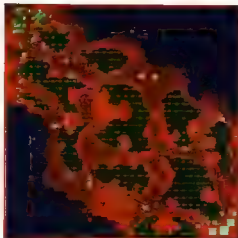
Sobald Ihre Flotte groß genug ist, durchfahren Sie mit den Zerstörern die Meerenge und steuern die Insel der Allianz an. Dabei versenken Sie die entgegenkommenden Zerstörer der Humans und erledigen den Bohrturm. Bei der Umrundung der Insel sollten Sie primär die Ballistas, Bogenschützen und Türme zerstören; anschließend kümmert man sich um die Hafenanlagen.

Nun stattet man die eigenen Fähren mit Katapulten, Grunzern und Axtwerfern aus und bewegt sich zur Insel. Die vollständige Demontage der Gebäude sollte kein Problem darstellen. Die Zerstörer klappern nun den Rest der Karte ab und nehmen die übriggebliebenen Schiffe der Allianz unter Beschuß; die abgebildete Karte verschafft Ihnen einen Überblick über die jeweiligen Standorte.

### Mission 6: Die Brachländer

Startbedingungen: ■ Gold: 0 ■ Holz: 0 ■ Öl: 0

Ziehen Sie den größten Teil Ihrer Infanteristen zusammen, nehmen Sie die zwei Katapulte mit und lassen Sie das Kontingent am linken Ufer entlangziehen. Den Cho'gall und zwei Grunzer lassen Sie vorerst am Startpunkt zurück. Die Übersichtskarte zeigt Ihnen, wo Sie mit Widerstand (Bogenschützen und Soldaten) zu rechnen haben. Ungefähr in der Kartenmitte taucht ei-



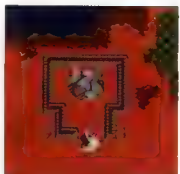
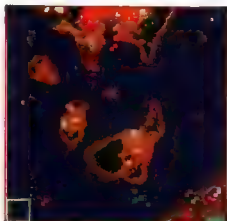
ne Mauer auf, hinter der sich Bogenschützen und Ballistas verbergen. Mit Ihren Katapulten können Sie diese kleine Mannschaft leicht beseitigen. Im unteren Teil ankern zwei Zerstörer im Meer, die von den Katapulten und Axtwerfern rasch versenkt werden. Eine größere Ansammlung von Gegnern lauert schließlich noch auf einer kleinen Lichtung kurz vor dem Ziel in der rechten unteren Ecke. Sobald auch diese Humans ausgeschaltet sind, dirigieren Sie den Cho'gall samt seinen Bewachern auf dem gleichen Weg zum Leuchtkreis. Die Wachtürme in der Nähe der Basis (erkennbar an den türkisfarbenen Gebäuden) stellen keine Gefahr dar.

### Mission 7: Der Fall von Stormgarde

Startbedingungen: ■ Gold: 1.600 ■ Holz: 1.200 ■ Öl: 1.200

Gestartet wird in der rechten unteren Ecke: Eine bunte gemischte Mannschaft (Peons, Grunzer, Oger usw.) wartet verschüchtert auf Ihren ersten Mauseklick. Doch zunächst markieren Sie die vier Zerstörer, lassen diese in südöstlicher Richtung fahren und versenken die beiden Zerstörer der Humans. Eine Fanfare deutet an, daß Ihre Schiffe die Fähren „berührt“ und somit annektiert haben. Wie's der Zufall will, paßt das gesamte Team auf die zwei Boote. Dummerweise müssen vorher noch einige menschliche Soldaten von den Ogern gekillt werden - eine Angelegenheit von Sekunden.

Sämtliche Schiffe visieren nun die Kartenmitte an; die Insel mit reichlich Holz und Gold (die Mine führt 62.500 Units) wird von zwei Soldaten und einem Turm bewacht, den Sie mit Ogern, Grunzern und Axtwerfern in einen Trümmerhaufen verwandeln. Die Oger sollten auch die Mauer zerstören, die die Mine umgibt, da es sonst zu unnötigen Peon-Staus kommt. Flugs werden Rathaus, Sägewerk, Kaserne und Schmiede aus dem Boden gestampft; vor der Konstruktion eines Hafens plus Gießerei und Raffinerie im Südosten der Insel (Gründe: 1. Ölfeld in der Nähe - siehe Karte, 2. Vor Angriffen relativ gut geschützt) sollte es in Ihrem Stützpunkt Grunzer und Axtwerfer geben, die eventuelle Attacken via Fähre zurückschlagen können. Den Schutz der Hafengegend übernehmen Katapulte und Kanonentürme. Bald werden Sie genügend Zerstörer angesammelt haben, um die erste Offensive in die Wege zu leiten. Voraussetzung dafür sind mindestens sechs Zerstörer und der Abschluss sämtlicher Aufwertungen in der Gießerei. Die Übersichtskarte zeigt Ihnen, wo Ölfelder und gegne-



rische Kolonien zu finden sind. Meist werden Sie in der Nähe der Humans-Halb Insel fündig und können dort die Zerstörer sowie die Plattformen niederbrennen. Der Uferbereich ist generell mit Ballistas, Zerstörern und Kanonentürmen ge-



# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

schützt, doch dank Ihres großen Heers können Sie allein durch die Vernichtung des Hafens den Gegner empfindlich schwächen. Der Rest ist reine Routine: Nach dem Durchkämmen der Meere und einer Säuberungs-Aktion von der Seeseite aus rund um die Humans-Basis beladen Sie mehrere Fähren mit Ögern, Aktwerfern und Katapulten und stürmen die Insel. Speichern Sie vorher ab, um nicht durch eine kleine Unaufmerksamkeit doch noch zu unterliegen. Erwähnenswert sind im Endeffekt nur die hartnäckigen Ritter, alle weiteren Einheiten können als Kanonenfutter gelten. Günstig wäre es, wenn Sie die Goldmine der Humans in Ihren Besitz bekommen und für eigene Zwecke nutzen. Übrigens: Bei akutem Goldmangel wartet auf Sie etwas links von Ihrem Stützpunkt noch eine kleine Insel mit einer 12.500 Units-Mine!

### Mission 8: Der Runenstein bei Caer Darrow

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

Wenn Sie sich die Übersichts-Karte genauer ansehen, werden Sie feststellen, daß die Beschaffung von Gold und Öl diesmal das kleinste Problem darstellt. In der bereits recht gut ausgebauten Basis befindet sich eine Mine (62.500 Units), auf der kleinen Halb-Insel rechts daneben ein Bergwerk mit 55.000 Units und auf dem linken Festland nochmals zwei Gruben mit 25.000 und 35.000 Units. Das zu zerstörende Schloß der Menschen und den Runenstein entdeckt man auf einer Insel ziemlich genau in der Kartenmitte. Mit dem Zeppelin erkunden Sie zunächst das gesamte Gebiet, um sich einen Überblick zu verschaffen. Die Peons holzen ab, besorgen Gold und bauen vor allem Bauernhöfe. Aus den Türmen am Ufer entstehen Kanonentürme. Neben dem Hafen baut man eine Gießerei und eine Ölraffinerie. Stellen Sie die Öger auf den eisbedeckten Übergang zwischen den beiden Halb-Inseln am oberen Kartenrand, da die Basis ansonsten u. U. von einer Fähre der Humans angesteuert wird. Das Hauptphaus bauen Sie zur Hochburg aus, ein Öger-Maststall wird hinzugefügt und sämtliche Updates (Kanonenstärke, Aktstärke usw.) werden in Anspruch genommen. Im Hafen konstruieren Sie mehrere Öltanker, fahren damit zum abgeschirmten Ölfeld in der kleinen Bucht auf der linken Hälfte (siehe Karte) und errichten eine Plattform. Mit Hilfe einer Fähre transportieren Sie sechs Peons auf die kleine Landzunge unterhalb der Basis, bauen dort ein Hauptphaus und zwei Türme zur Absicherung. Jetzt können Sie die Goldmine ausbeuten und den Wald roden. Fügen Sie nach dem Bau einer Alchimisten-Höhle eine Handvoll weiterer Zeppeline hinzu und lassen Sie Dutzende von Kampfpöten erstellen. Damit's schneller geht, kann



man auch auf der eben angesprochenen Landzunge noch einen zweiten Hafen installieren. Stellen Sie eine Truppe aus zwei Zeppelinen, zwei Schlachtschiffen und fünf Kampfpöten zusammen, die nun die Insel der Humans anvisieren. Hüten Sie sich vor den U-Booten; diese können von den Zeppelinen entdeckt und von den Kampfpöten mit einem einzigen Schuß versenkt werden. Die

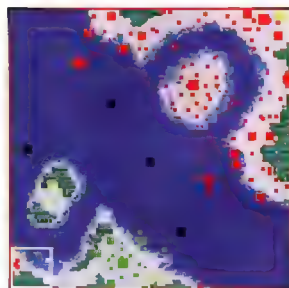
Kampfpöte eignen sich auch hervorragend, um die Kanonentürme, Ballistas und Bogenschützen in einer Blitzaktion zu vernichten. Die Schiffe fahren einmal rund um die Insel und killen so viele Humans-Einheiten wie nur möglich. Falls die Flotte merklich geschwächt wird, schickt man aus der Basis weitere Kampfpöte nach, die nun das gesamte Eiland umstellen und absichern. Jetzt bestückt man zwei oder drei Fähren mit Ögern, Katapulten und Aktwerfern und fährt zur Insel, lädt die Besatzung aus und greift die letzten Überlebenden an. Der Runenstein muß von einer Ihrer Einheiten berührt werden; daraufhin erschallt eine Fanfare. Die Katapulte können das Schloß innerhalb weniger Sekunden vernichten.

Zwar gibt es noch eine weitere Kolonie der Humans auf der rechten Seite der Karte, die für den Abschluß dieser Mission aber nicht relevant ist. Da die Menschen nur über eine sehr dürftig bestockte Goldmine verfügen, werden Sie im Normalfall keine Reparatur-Maßnahmen der Bauern beobachten und auch keinen Nachschub an Infanterie-Kontingenten bemerken.

### Mission 9: Die Vernichtung von Tyr's Hand

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

Stellen Sie zu Beginn der Mission auf jeden Fall die Katapulte an das Ufer der Halb-Insel; diese Maßnahme bietet zumindest einen provisorischen Schutz vor einer Fähren-Landung der Humans. Anschließend starten Sie mit dem Abbau der Goldmine (65.000 Units) und der Rodung der kleinen Wald-Flächen. Errichten Sie Bauernhöfe und bilden Sie zügig Peons aus. Sobald genügend Holz vorhanden ist, bauen Sie zwei bis drei Kanonentürme in die Nähe des Hafens, den Sie um eine Gießerei und eine Raffinerie ergänzen. Ihr Kampfpott fährt am Ufer des Festlands entlang und tötet alle menschlichen Infanteristen. In der eigenen Kaserne werden Aktwerfer und Öger ausgebildet (vorher Hauptphaus zur Festung ausbauen). Eine Alchimisten-Höhle ermöglicht die Konstruktion von Zeppelinen, die Sie gleich bei der Erkundung der Karte benötigen werden. Im Hafen erstellt man einen Öltanker, der am unmittelbar angrenzenden Ölfeld einen Bohrturm hinstellt. Dadurch können Sie alle Gießerei-Updates ausnutzen und jede Menge Kampfpöte bauen. Zwischenwährend sollten Sie eine Fähre fertigstellen lassen, die vier Peons und zwei Öger auf die kleine Insel nebenan (siehe Übersichts-Karte) bringt. Installieren Sie dort ein Hauptphaus und zwei Kanonentürme und schlachten Sie die Goldmine (erneut 35.000 Units) sowie das Waldgebiet aus. Transportieren Sie weitere Infanteristen auf die Insel, um sich vor Angriffen der Humans zu schützen; gleiches gilt für die Heimat-Basis, wo Sie vor allem Öger und Katapulte benötigen. Wenn Sie ca. zehn Kampfpöte, Schlachtschiffe und Zeppeline beisammen haben, starten Sie einen Angriff auf die Öl-Plattformen der Menschen; dabei sollten Sie immer die trägerischen U-Boote im Auge behalten. Stellen Sie an jedes Ölfeld (siehe Karte) jeweils zwei



man auch auf der eben angesprochenen Landzunge noch einen zweiten Hafen installieren. Stellen Sie eine Truppe aus zwei Zeppelinen, zwei Schlachtschiffen und fünf Kampfpöten zusammen, die nun die Insel der Humans anvisieren. Hüten Sie sich vor den U-Booten; diese können von den Zeppelinen entdeckt und von den Kampfpöten mit einem einzigen Schuß versenkt werden. Die





# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

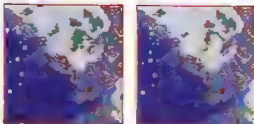
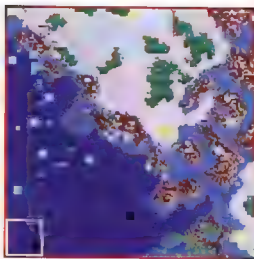
Kampfpötte und einen Zeppelin, damit die Humans keine Chance zur Errichtung weiterer Ölbohrtürme mehr haben. Ein weiterer Trupp an Kampfpöten und Zeppelinen beginnt nun systematisch, am Ufer der menschlichen Kolonie entlangzufahren und dabei vor allem die Ballistas und Kanonentürme zu zerstören. Sobald die Insel von Türmen befreit ist, umstellt man das Gebiet mit Kampfpöten und schickt mehrere Fähren mit Ogern, Katapulten und Peons. Die Katapulte zerstören das Schloß und andere Gebäude, die Oger sorgen für die Eliminierung aller Humans und die Peons bauen einen Hafen sowie ein Haupthaus, aus dem schließlich eine mächtige Festung entsteht.

Generell gilt: Gehen Sie mit dem vorhandenen Holz möglichst sparsam um; sollte der Vorrat zur Neige gehen, schicken Sie einige Fähren mit Ogern, Katapulten und Peons an den äußersten rechten Rand der Humans-Bucht im Osten. Dort werden die Humans gekillt und alle Gebäude (vor allem Höfe) zerstört; dann errichtet man dort ein weiteres Haupthaus und holt kräftig ab. Die Oger sorgen dafür, daß die Arbeiter des Gegners das Waldgebiet unangetastet lassen.

### Mission 10: Die Zerstörung von Stratholme

Startbedingungen: ■ Gold: 2.500 ■ Holz: 2.000 ■ Öl: 1.000

Das linke untere Viertel der Karte wird von Wasser bedeckt, der Rest besteht aus Festland, das größtenteils von Humans bevölkert wird. Die Orcs starten von rechts unten mit einigen Infanteristen, Peons und Randalier-Kobolden. Mit letzteren sprengt man zunächst den Felsenring frei, so daß die restlichen Orcs von ihrer recht eingengen Position ausbrechen können. Mit den Grunzern, Axtwerfern und Ogern killt man sämtliche (harmlosen) Humans, die sich in der näheren Umgebung herumtreiben. Gleichzeitig entsteht ein Haupthaus, das einer der Peons errichtet. Die beiden anderen stellen Bauernhöfe in die Gegend, holtzen ab oder nehmen die Goldmine (50.000 Units) unter die Lupe. Für's erste genügt die Konstruktion eines Sägewerks; teure Schmieden und Kasernen können Sie etwas später an anderer Stelle bauen. Sobald die Nahrungversorgung sichergestellt ist und Dutzende von Peons Gold und Holz herbeischaffen, schicken Sie einen Trupp Infanteristen durch den schmalen Gebirgs-Paß nach links oben in Richtung der zweiten Goldmine (siehe Karte). Beseitigen Sie die Einheiten der Humans und schauen Sie sich vorsichtig in der Gegend um (Achtung: Ballistas und Bogenschützen!). Aus Sicherheits-Gründen sollten sich die Orcs nicht weiter vorwagen als bis zum Rand des Waldchens, weil dahinter bereits die Basis der Humans beginnt. Schicken Sie zwei Peons zur neuen Goldmine (30.000 Units), bauen Sie möglichst nahe ein zweites Haupthaus und stellen Sie zwischen dem Gebirge am Meeres-Ufer und der Waldgrenze mindestens vier bis fünf Kanonentürme zur Absicherung Ihrer Außenstelle auf. Holz sollte in größtmöglicher Entfernung zum gegnerischen Stützpunkt besorgt werden; vorher müssen Sie aber in jedem Fall mit Infanteristen nach Rittern und Soldaten Ausschau halten. Jetzt bauen Sie ein Haupthaus zur Hochburg aus und stellen eine Kaserne



und eine Schmiede in Basis Nr. 2. Konstruieren Sie mehrere Katapulte, bilden Sie Axtwerfer, Oger und Grunzer aus und behalten Sie stets die Kanonentürme im Auge, die mehrere Angriffs-Wellen überstehen müssen. Mit den Katapulten fahren Sie im Schutz



des Waldes so nahe an die gegnerische Anlage heran, daß Sie damit die Kanonen- und Wachtürme erreichen und zerstören können. Gegebenenfalls müssen die Peons zunächst einige Flächen freiholen. Zwar werden durch die Bombardierung die Humans in helle Aufregung versetzt, doch dank des Waldes können diese den Katapulten nichts anhaben und laufen bzw. reiten im Zweifelsfall in die Kanonenturm-Falle. Dennoch sollten Sie bedenken, daß feindliche Ballistas sehr wohl Ihre Katapulte treffen können. Für eine größtmögliche Reichweite und höchste Zerstörungskraft sollte man in der Schmiede die Schleudern auf Vordermann bringen. Wenn Sie an der rechten unteren Ecke der Humans-Festung die Mauern zerstören (das erledigen übrigens auch Grunzer), können Sie mit den Katapulten durchfahren und relativ einfach die Türme, Ballistas und Bogenschützen eliminieren. Nach und nach zerstören Ihre Truppen die Bauernhöfe, Sägewerke und so weiter. In der Kaserne sollten Sie viele weitere Katapulte und Axtwerfer produzieren, mit denen Sie die vernichteten Einheiten ersetzen. Schalten Sie rechtzeitig die Magier und den dazugehörigen „Turm der Magier“ aus. Behindern Sie die Humans-Bauern durch Grunzer und Oger am Abbau der Goldmine in deren Basis und beseitigen Sie das Schloß. Nachdem der größte Teil der Siedlung verschwunden ist, stellen Sie die Katapulte aus Ufer und versenken damit Schlachtschiffe, Öltanker und Zerstörer. Auch die kompletten Hafenanlagen sollten Sie bei dieser Gelegenheit berücksichtigen.

Da es keine Rolle spielt, welche der gestellten Aufgaben (u. a. Zerstörung der Raffinerien) Sie zuerst erledigen, sollte zuerst die Beseitigung der feindlichen Basis in Angriff genommen werden. Währenddessen können Sie aber bereits einen Hafen, eine Ölraffinerie und eine Gießerei an einer geschützten Ufer-Stelle bauen. Mehrere Öltanker transportieren nach dem Bau eines nahegelegenen Bohrturms (siehe Karte) das Rohöl zum Hafen. Wenn Sie die Humans nicht provozieren, brauchen Sie keine See-Angriffe seitens des Feindes zu befürchten. In der Gießerei werden Panzerung und Kanonen verstärkt, und im Hafen entstehen vier Kampfpötte, die nun ihren großen Auftritt haben und die Humans-Plattformen im Meer innerhalb weniger Sekunden abfackeln.

### Mission 11: Die Untoten von Quel' Thalas

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

Die Karte wird durch einen Fluß in drei wichtige Regionen aufgesplittet, die durch drei eisbedeckte Übergänge miteinander verbunden sind: Auf dem linken unteren Teil tummeln sich die Orcs, recht oben startet Ihr Clan und rechts unten gibt es noch ein kleineres Gebiet mit einer ergiebigen Goldmine. Während die Humans insgesamt zwei Minen aus-schachten können, haben Sie Zugriff auf deren vier - das Bergwerk innerhalb der Basis beherbergt 37.500 Units, zwei weitere bieten 20.000 und die Mine in der rechten unteren Ecke liefert 25.000 Units.

In dieser Mission bieten sich zwei grundlegende Strategien an: Die eine besteht darin, mit einer großen Armee auf allen

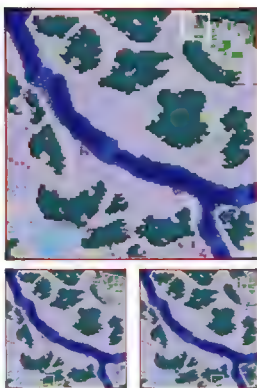




# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

drei Übergängen gleichzeitig vorzurücken und den Gegner sukzessive zurückzudrängen. Das setzt aber voraus, daß Sie blitzschnell zwischen mehreren Schachplätzen hin- und herwechseln können und dabei die Übersicht behalten. Eleganter ist es, die große Humans-Goldmine (Inhalt: Über 80.000 Units) im Süden unter Kontrolle zu bringen. Die Humans werden erst mit dem Abbau beginnen, wenn sie die Mine in der linken unteren Ecke ausgeschöpft haben, so daß für Sie bei rechtzeitigem Vordringen genügend Gold übrigbleibt. Wiederum spielt es eine große Rolle, den Beginn der Mission zu überleben, ohne sich von der Übermacht der Menschen schwächen zu lassen. Einen Schwachpunkt stellt der obere linke Dorfeingang dar, der von den Humans stets als Angriffspunkt genutzt wird. Deshalb müssen Sie diese Stelle von vornherein hermetisch abriegeln. Am sinnvollsten stellen Sie anfangs vier Kanonentürme auf, die Sie später noch durch weitere Türme (auch Wachtürme zum Abschuß der spionierenden Flugapparate) ergänzen. Dieser Zugang muß unbedingt gehalten werden und darf auf keinen Fall den Humans zum Opfer fallen. Bedenken Sie, daß Ihre Gegner auch mit Ballistas anrücken, so daß Oger und Grunzer bereitstehen sollten, um diese Geräte vor Ort zu zerstören. Angeschlagene Türme müssen von Peons sofort repariert werden!



In der Anfangs-Phase benötigen Sie nur eine Kaserne, da bereits Sägewerk, Schmiede, Haupthaus und ein Kobold-Alchimist (dort Zeppeline zur Erkundung der Karte bauen) vorhanden sind. Nutzen Sie alle angebotenen Updates (Schilde, Äxte, Katapulte etc.) und bilden Sie Grunzer und Axtwerfer aus, die das gesamte Festland von den menschlichen Bogenschützen säubern. Dadurch haben Sie Zugriff auf alle drei Goldminen in dieser Gegend; es lohnt sich, an der linken oberen Mine ein Haupthaus zu bauen, um die Wege für die Peons zu verkürzen.

Schicken Sie rechtzeitig einige Infanteristen am rechten Kartenrand entlang über die äußere Brücke, töten Sie alle Gegner auf dem kleinen Vorsprung rechts unten und lassen Sie dann in der Nähe der Mine im Südosten ein zweites Haupthaus errichten und beuten Sie das Bergwerk aus. Wenn in der Umgebung genügend Holz entfernt wurde, können Sie dort zwei Kasernen installieren, die vorzugsweise Ballistas produzieren. Ihr ursprüngliches Haupthaus in der Basis bauen Sie zur Hochburg und schließlich zur Festung aus; vergessen Sie nicht die Konstruktion eines Oger-Maststalls sowie eines Tempels der Verdammten, um die starken Oger-Magier ausbilden zu können.

Wenn Sie in der Filiale im Südosten ca. fünf Katapulte und ebensoviele Oger-Magier beisammen haben, starten Sie einen vorsichtigen Vorstoß nach links. Beseitigen Sie zuerst die Verteidigungsanlagen (Kanonen- und Wachtürme, Ballistas) und achten Sie unbedingt auf die Ritter bzw. Paladine, Bogenschützen und gewöhnlichen Soldaten. Schlagen Sie sich am unteren Kartenrand entlang, lassen Sie das Sägewerk zerstören und positionieren Sie dann Ihre Orcs in der Nähe der Mine. Mit einem Zeppelin untersuchen Sie das Gebiet in der Nähe der Goldmine. Schicken Sie drei Peons zu diesem Ort und lassen Sie rechts neben dem Bergwerk zwei Kanonentür-

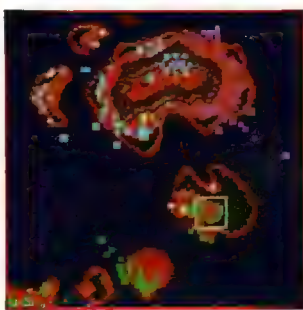
me aufstellen; dadurch werden alle eventuell eintreffenden Bauern der Humans sofort getötet und der Nachschub an Gold rigoros abgeschnitten. Gleichzeitig bauen Sie in der Nähe noch ein Haupthaus sowie eine Kaserne; unter Umständen müssen Sie den Wald etwas lichten, um Platz für die Bauwerke zu schaffen. Da die anderen Minen zwischenzeitlich ausgebeutet sein dürfen, konzentrieren sich Ihre Peons nun völlig auf die lukrative Humans-Mine - das dürfte reichen, um Dutzende von Oger-Magiern und Katapulten herstellen zu können. Damit dürfte es ein leichtes sein, die gesamte Humans-Siedlung dem Erdboden gleichzumachen. Dabei sollten Sie insbesondere auf die Magier achten und möglichst schnell das Schloß, die Türme und den Turm der Magier eliminieren. Von der Mine ausgehend bauen Sie weitere Kanonentürme zur Absicherung nach links in die Humans-Basis hinein, die automatisch alle feindlichen Einheiten und Gebäude zerstören.

Schicken Sie von der Heimat-Basis weitere Trupps über die gesamte Karte - dank des fast unerschöpflichen Gold-Vorrates und der großen Wälder dürfte es in Sachen Militär-Nachschub auch bei Rückschlägen keine Probleme geben.

### Mission 12: Das Grabmal des Sargeras

Startbedingungen: ■ Gold: 2.800 ■ Holz: 2.000 ■ Öl: 1.000

Die Karte fordert einen geradezu dazu heraus, daß man nacheinander die beiden Inseln im unteren Teil besetzt, dort Holz und Gold organisiert und dann die Oro-Basis auf der größeren Insel angreift. Großer Fehler! Denn während die Annexion der Ländereien noch kein Problem darstellt, werden Sie spätestens beim Bau eines Hafens massiv von den Kampfpöten und Zerstörern der beiden Oro-Clans gestört. Diese vernichten die Ölbohrtürme, feuern vom Ufer auf Ihre Peons und versenken jedes neu konstruierte Schiff - eine ziemlich mühselige Angelegenheit, wenn man auf diese Weise gewinnen möchte (obwohl dies durchaus machbar ist). Es gibt eine cleverere Lösung: Markieren Sie innerhalb Ihrer bestehenden Armee (Startpunkt: Links unten) die beiden Zerstörer, den Kampfpott und einen Zeppelin. Dann halten Sie sich im linken Bereich der Karte und bugsieren diese Gruppe auf Höhe des Startpunktes in Richtung Norden, bis Sie auf ein Ölfeld stoßen. Dort warten Sie, bis auch der langsame Kampfpott diese Position erreicht hat. Von dort steuern Sie im 45°-Winkel nach rechts oben und entdecken ein weiteres Ölfeld. Hier müßte dann bereits der erste gegnerische Zerstörer auftauchen; von dieser Sorte gibt es in dem Gebiet noch zwei andere plus einen Kampfpott und eine Riesenkrote (deshalb der Zeppelin). Während die beiden Zerstörer nun die zwischenzeitlich errichtete Plattform bombardieren, kümmert sich der Kampfpott um den Hafen, der auf jeden Fall noch vor der Vernichtung von Raffinerie und Gießerei in Schutt und Asche liegen muß! Die „blauen“ Orcs werden auf keinen Fall einen neuen Hafen bauen, so daß Sie vor deren See-Angriffen absolut sicher sind (abgesehen von den restlichen Zerstörern und Riesenkrotten, die noch über die Karte verteilt sind). Belassen Sie Ihre überlebenden Schiffe in dieser Gegend - allerdings in sicherem Abstand zu Türmen. Es spielt bei dieser







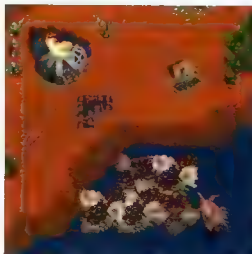
# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

Strategie keine Rolle, wie viele (wenn überhaupt) Ihrer Boote diesen Angriff überstanden haben.

Jetzt ist es an der Zeit, sich eine eigene Basis zurechtzuzimmern. Dazu packen Sie alle Oger, Katapulte und die Arbeiter in die beiden Fähren und tuckern zur mittleren der drei Inseln (siehe Karte). Die wenigen Grunzer und Oger können ruckzuck überrumpelt werden - beste Voraussetzungen für den Bau von Rathaus, Sägewerk, Schmiede, Kaserne usw. Vorerst benötigen Sie keine Bauernhöfe, da auf dem Vorsprung am Startpunkt bereits Höfe existierten. Die Goldmine (55.000 Units) erlaubt die Konstruktion größerer Bauwerke; jedoch sollten Sie sparsam mit dem Holz umgehen. Dringend benötigt wird eine Kaserne, in der vor allem Katapulte entstehen, mit denen anrückende Kampfpötte und Zerstörer der gegnerischen Orcs versenkt werden. Dabei nähern sich die Schleudern immer nur so weit, daß die Schiffe getroffen werden können. Praktisch sind auch Kanonentürme, die Sie direkt ans Ufer stellen sollten. Wenn das West-Ufer sehr gut geschützt ist, können Sie dort einen Hafen nebst Gießerei und Ölfraffinerie einrichten und einen Öltanker anschaffen. Die Übersichtskarte zeigt den Standort des nahegelegenen Ölfeldes. Katapulte und Türme schützen zwar nicht vor einer Orc-Attacke an sich, aber sie sind hervorragend dazu geeignet, diese Boote schnellstens den Fluten zu übergeben. Von den Aufwertungen der Gießerei sollten Sie wie immer Gebrauch machen. Mit Hilfe einer Hochburg entsteht eine Alchimisten-Höhle, die bei Bedarf Zeppeline und U-Boote bereitstellt. Was Sie jedoch im Moment am dringendsten brauchen, sind Kampfpötte. Drei von dieser Gattung und ein Zeppelin bzw. eine Riesenkröte steuern mit größter Vorsicht die benachbarte Insel rechts von Ihrem Heimat-Stützpunkt an. Zwei Zerstörer und eine Riesenkröte dürfen keine Kopferbrechen bereiten, ebenso wenig der Kanonenturm. Infanteristen, die sich am Ufer herumtreiben, sind ein dankbares Opfer für die Kanonen Ihrer Schiffe. Bestücken Sie zwei Fähren mit den verbliebenen Ogern und Grunzern und bringen Sie diese an die Front. Auf der Insel gibt es neben einer Goldmine (45.000 Units) und mehreren Bauernhöfen vor allem Axtwerfer, Oger und einen Todesritter, die aber in einer Blitz-Aktion das Zeiliche segnen. Mit nachgesandten Katapulten oder per Handarbeit durch Ihre Orcs werden alle Gebäude vernichtet. Eine Fähre bringt Peons auf die Insel, die ein zweites Haupthaus, eine Kaserne und einen Hafen - letzteren allerdings erst dann, wenn die Basis gut ausgebaut und durch Katapulte bzw. Türme geschützt ist.

Sind genügend Kampfpötte und Riesenkröten vorhanden, beginnt man mit der Zerstörung der Hafenanlagen, die die pinkfarbenen Orcs nutzen. Diese befinden sich zum Teil oberhalb Ihrer neuen Insel und werden von Zerstörern und Riesenkröten umlagert. Bei entsprechender Menge können diese wunderlichen Geschöpfe schnell beseitigt werden, ebenso die Türme, Bogenschützen und Katapulte. Nach der Bombardierung der Häfen widmet man sich den Gebäuden im Inneren der Insel. Vor allem Haupthäuser, Bauernhöfe und essenzielle Bauten wie Kasernen und Schmieden sind nebst der Zivilbevölkerung optimale Ziele. Diese Aktionen sollten Sie aber erst dann einleiten, wenn alle feindlichen Orcs keine Möglichkeit zum Bau von Öltankern, Plattformen und Schiffen mehr haben.



Wenn Sie das Ufer abgefahren und alle Anlagen vernichtet haben, brauchen Sie ein Dutzend bestmöglich ausgebildeter Berserker-Trolle. Diese verfrachten Sie zu-

sammen mit Ogern und Katapulten in mehrere Fähren, während die von Anfang an vorhandenen Randalier-Kobolde in einer zweiten Fähre untergebracht werden. Legen Sie im Süden der Gegner-Insel an, laden Sie das quietschleibende Gepäck aus und sichern Sie diesen Vorgang durch Kampfpötte, die am Ufer entlangschippem. Die Oger und Katapulte sorgen für die fachgerechte Zerlegung der verbliebenen Siedlung. Gewarnt sei vor den Todesrittern, die zwar problemlos abgemurkt werden können, aber bei zu spätem Entdecken immer gehörig Ärger machen. Die Randalier-Kobolde sprengen eine passierbare Lücke in den Gebirgs-Ring, der die Dämonen umgibt. Auf diesem Weg gelangen die Oger ins Innere und können die gegnerischen Oger und den Todesritter außer Gefecht setzen. Die Berserker-Trolle wiederum kümmern sich um die Dämonen, und die Katapulte zerstören den Tempel. Wenn Sie jetzt noch mit den Kampfpöten verbliebene Bauernhöfe, Magier-Oger und Türme an den Ufern diverser Inselchen ausschalten, folgt bereits Mission 13!

### Mission 13: Die Belagerung von Dalaran

Startbedingungen: ■ Gold: 3.500 ■ Holz: 1.500 ■ Öl: 1.000

Zunächst zum (zwei-

fellos originellen) Karten-Design: An der linken und unteren Seite befinden sich schmale Streifen, die das Festland darstellen. Im Süden gibt es einen Übergang zur Ortschaft Dalaran, die es zu vernichten gilt. Diese Insel-Siedlung hat die Form eines Kreuzes, ist nach allen Seiten mit Kanonen- und Wachtürmen abgesichert und enthält alles, was das Herz der Allianz begehrt: inklusive Greifenhorst, Magier-Türme, Schloß und einer Goldmine mit sechsstelligem Inhalt! Vergleichsweise bescheiden nimmt sich im Gegensatz Ihre Streitkraft aus, die aus einigen Peons, einem Todesritter, mehreren Axtwerfern, Ogern und Grunzern sowie einem Katapult besteht. Die vier Oger schicken Sie ausgehend von links oben in Richtung Süden, wobei diese auf einen Soldaten treffen. Leichtes Spiel hat man auch mit den drei Rekruten, die nur wenige Schritte weiter unten lauern. Jetzt können Sie den Rest der Gruppe nach unten entsenden. Die Oger beseitigen auch die bis auf weiteres letzte Anhäufung von Menschenlein, die Sie am unteren Kartenrand in der linken Hälfte entdecken.

Schnell ist die Goldmine (80.000 Units) entdeckt, in deren Nachbarschaft nun ein Haupthaus entsteht. Die beiden verbliebenen Peons errichten die zwei ersten Bauernhöfe. Gold und Holz gibt es in dieser Umgebung in ausreichendem Maße, was die Voraussetzungen für weitere Bauernhöfe, ein Sägewerk, eine Schmiede und eine Kaserne schafft. Vordringlich ist nun die Ausbildung von Axtwerfern, da in Kürze mit dem Angriff eines Greifenreiters zu rechnen ist. Daher sollten





# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN



Sie auch möglichst schnell Ihre Kolonie mit Wachtürmen und Axtwerfern absichern; empfehlenswert sind Standorte in Ufernähe, da sich die Greifenreiter meist aus nördlicher Richtung nähern. Dort stellt man auch die Axtwerfer auf, die über verstärkte Äxte (gibt's im Sägewerk) verfügen. Kampfstärke und Panzerung verbessert man hingegen in der Schmiede.

de. Sobald das Ufer abgesichert ist und Katapulte sowie Zeppele vor herannahenden U-Booten bewahren, kann ein Peon mit der Errichtung eines Hafens loslegen. Das Haupthaus mußte dazu zur Hochburg und letztendlich zur Festung ausgebaut werden. Auf diese Weise werden Sie auch in die glückliche Lage versetzt, Ihre Basis mit einem Drachenhorst auszustatten. Im Hafen geben Sie einen Öltanker in Auftrag; das dazugehörige Ölfeld entnehmen Sie bitte der abgebildeten Karte. Gießerei (denken Sie an die Aufwertungen) und Raffinerie sind unentbehrliche Komponenten für eine funktionierende Marine. Mittelfristig werden Greifenreiter Ihre neue Ölplattform attackieren - das muß nicht sein: Zerstörer und Drachen gewährleisten auch auf hoher See optimalen Schutz. Lohnenswert erscheint die Entwicklung mehrerer Katapulte, die sich nun den Zugang nach Dalaran freireuen und dabei von Grunzern und Oger geschützt werden. Die Katapulte erweisen sich vor allem für die Verwüstung der Wachtürme als nützlich. Axtwerfer können aus der Distanz die Bogenschützen töten, Oger haben mit den Rittern bzw. Paladinen leichtes Spiel. Den Übergang sollten Sie aber erst zu einem späteren Zeitpunkt passieren. Vorerst genügt es, wenn Sie einen Peon in den Südosten der Karte manövrierten. Heiße - eine zweite Goldmine! Die 60.000 Units können Sie jetzt gut gebrauchen. Zunächst benötigen Sie in der Außenstelle ein Haupthaus sowie einen zweiten Drachenhorst. Zusätzliche ausgebildete Peons übernehmen die Konstruktion von drei Wachtürmen, die die Abwehr von Greifenreitern sicherstellen. Sobald drei Drachen vorhanden sind (wahlweise können Sie auch einen Pulk Axtwerfer von der linken Seite aus nachschicken), beginnen Sie mit Hafen Nummer 2, der direkt am Ufer gebaut wird. Die weiteren Etappen: Öltanker konstruieren, Ölfeld ausfindig machen, Bohrturm errichten, drei weitere Öltanker chartern und sowohl Plattform als auch Hafen mit Drachen und Schiffen absichern. Während der Ölvorrat der beiden Humans-Ölfelder bald zur Neige geht, können Sie jetzt aus dem vollen schöpfen.

Konzentrieren Sie sich nun auf die rechte Hälfte der Karte: Fünf Kampfpötte, zwei Zerstörer, zwei Riesenkröten und fünf Drachen fahren nun langsam das Ufer ab und zerstören alle erreichbaren Gebäude und Menschen. Als Faustregel gilt: Wachtürme und Bogenschützen grundsätzlich mit den Kampfpötte zerstören, Kanonentürme und Ballistas hingegen mit Drachen angreifen. Hafenanlagen sind bevorzugtes Ziel der Riesenkröten, die diese Aufgabe allein bewältigen können, sobald andere Gefahren wie Türme, Bogenschützen und Schleudern ausgeschaltet sind.

Entscheidend ist nun vor allem, Zugang zum Greifenhorst zu bekommen. Dazu müssen Sie den rechten Ausläufer des „Insel-Kreuzes“ von Türmen und Ballistas befreien, um mindestens (!) zehn Drachen von dieser Seite aus einfliegen zu lassen. Meist tummeln sich nur drei Greifenreiter um ihre Brutstätte - keine ernstzunehmende Gefahr also. Sinnvoll ist es, noch vor der Zerstörung des Hortes die beiden Wachtürme links daneben niederzubrennen - selbst dann, wenn man den

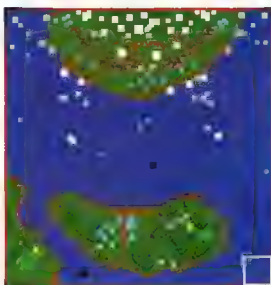
Verlust einiger Drachen in Kauf nehmen muß. Anschließend können die Fabelwesen mit dem weiteren „Abbau“ der Humans-Basis (sprich: Sägewerke, Kirchen usw.) fortfahren. Das gilt auch für die Kampfpötte, die nun sowohl von links als auch von rechts die Siedlung - vor allem die Türme und Ballistas - unter Beschuß nehmen. Vorsicht vor den U-Booten! Inzwischen machen sich mehrere Dutzend an Oger, Katapulten und Axtwerfern für die Landoffensive bereit. Geschickt ist es, wenn Sie auch die nunmehr freie Zone in der rechten Kreuz-Hälfte für eine Landung per Fähre nutzen. Gleichzeitig rücken die Einheiten über die „Brücke“ vor und vernichten vorrangig die Wach- und Kanonentürme; die Oger bzw. Oger-Magier knöpfen sich die Ritter, Magier und Paladine vor. Aufgrund der doch recht knappen Goldvorräte lohnt sich die Anschaffung von Todesrittern NICHT. Statt eines Zauberspruchs sollten Sie lieber Katapulte kaufen, die mehr Schaden anrichten, stabiler und universeller einsetzbar sind. Wenn Sie diese Strategie in Ihren Grundzügen nachvollziehen, dürften bei der Eroberung von Dalaran keine größeren Schwierigkeiten auftreten.

### Mission 14: Der Fall von Lordaeron

Startbedingungen: ■ Gold: 3.000 ■ Holz: 3.000 ■ Öl: 3.000

Lordaeron liegt zum Greifen nahe - doch zuvor müssen Sie sich noch eine Armee zurechtzimmern, die diesem ultimativen Auftrag gewachsen ist. Diesmal beginnen Sie mit zwei kleinen Bataillionen, und zwar einem in der linken unteren Ecke (Haupthaus und Bauernhöfe sind vorhanden) sowie auf einer größeren Insel in der Mitte der Karte. Lordaeron belegt das gesamte Festland im oberen Abschnitt. Jetzt ist wieder systematisches Vorgehen gefragt, um die ersten Minuten möglichst glimpflich zu überstehen; sobald Sie eine entsprechend große Armee zusammengestellt haben, ist der Abschluß der Mission nur noch reine Formsache.

Links unten baut einer der Peons einen Bauernhof, der andere marschiert in die Goldmine (105.000 Units). Gruppe 2 baut in nächster Nähe zur Goldmine ein Haupthaus und ein Sägewerk. Die beiden verbleibenden Peons hacken einstweilen Holz; vor Greifenreitern werden sie durch die vorhandenen Axtwerfer geschützt. Gleiches gilt für die andere Basis, wo Sie die Axtwerfer hinter die Wachtürme verteilen und sich schon mal auf den ersten Angriff der Humans freuen können. Während in beiden Stützpunkten Gold und Holz abgebaut werden, erstellen die neu geschaffenen Peons links unten in Höhe des Wachturms im Wald einen zweiten Wachturm, der nach dem Bau einer Schmiede durch viele (!) weitere Kanonentürme ergänzt wird. Zwischenendurch werden Humans-Fähren immer wieder Ritter, Bogenschützen und Ballistas abladen, die sich vor allem auf die Türme stürzen (bei Beschädigung sofort von Peons reparieren lassen). Um im Falle einer völligen Demontage dieser Anlagen nicht schutzlos dem Treiben der Humans ausgeliefert zu sein, braucht man in beiden Kolonien je eine Kaserne. Zunächst produziert man Axtwerfer, da diese hervorragenden Schutz vor den sehr bald auftauchenden Greifenreitern bieten - vorausgesetzt, man hat im Sägewerk entsprechend upgedatet (Axtstärke, später Berserker-Trolle, leichtere Äxte usw.). Sukzessive sollten Sie die Kanonen-





# WARCRAFT II

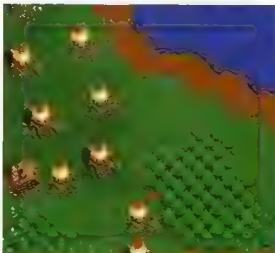
## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2 - DIE ORKISCHEN HORDEN

und Wachtürme auf die gesamte Halbinsel links unten (vor allem im oberen Teil, wo die Fähren fast immer anlegen) ausdehnen.

In der Schmiede verbessert man Kampf- und Panzerungs-Werte und entwickelt stärkere Katapulte. Währenddessen kann man bereits mit der Konstruktion der Schleudern beginnen und diese am östlichen Ufer positionieren, denn dort wird gleich ein Peon einen Hafen nebst Gießerei und Ölfabrikation installieren. Es ist durchaus denkbar, daß sich in dieser Gegend die lästigen U-Boote tummeln, die von einem dort positionierten Zeppelin entdeckt und von den Katapulten zerstört werden können. Dazu müssen Sie das Haupthaus zur Hochburg und schließlich zur Festung ausbauen, was gleichzeitig auch die Schaffung von Drachenhorsten ermöglicht. Da Gold in diesem Level das geringste Problem darstellt, können Sie zwischendurch immer mal wieder einen Drachen züchten.

Ein Öltanker erstellt einen Bohrturm auf dem nahegelegenen Ölfeld (siehe Übersichtskarte) und befördert das Öl zusammen mit vier bis fünf weiteren Tankern zur Raffinerie. Damit können Sie nun allmählich die Kanonen und die Schiffspanzerung verstärken. Dank einer Alchimisten-Höhle, die ja bereits die Zeppeline entwickelt hat, können Sie im Hafen inzwischen auch Riesenkröten vom Stapel lassen. Für die nächste Aktion brauchen Sie etwa zehn Kampfpötte, fünf Schlachtschiffe und drei Riesenkröten - ein zweiter Hafen zur Verdoppelung der Baugeschwindigkeit wäre jetzt nicht das Verkehrteste. Dieses Marine-Korps tuckert nun am Ufer Ihres südwestlichen Stützpunkts entlang in Richtung Norden und paßt dabei höllisch auf eventuelle U-Boote auf. Die Karte zeigt die Position einer Plattform der Humans, die Sie nun unter Beschuß nehmen. Seien Sie auf der Hut vor anrückenden Greifenreitern (ein Fall für die Zerstörer) und U-Booten; zur leichteren Ordnung dieser Geräte empfiehlt sich der Einsatz eines mittelfliegenden Drachens. Stellen Sie nach der Zerstörung des Bohrturms einen Kampfpott auf das Ölfeld und wehren Sie nachfolgende Attacken ab. Gegebenenfalls schicken Sie weitere Schiffe an diese Stelle zur Unterstützung ihrer Kollegen.

Mittlerweile mußten Sie gut zehn Drachen angesammelt haben, die nun auf die große Insel flattern und dort die kleinen Filiale der Humans einäschern. Zu beachten ist hier lediglich, daß Sie nicht bereits vorher mit eigenen Infanteristen diese Gegner angreifen, da dies nur unnötige Verluste nach sich ziehen würde. Deshalb sollten auch Ihre Holzhacker den feindlichen Linien nicht zu nahe kommen - deshalb zuvor mit Zeppelinen aufklären und die Peons in sichere Wälder schicken. Gefahr für die Drachen droht nur durch die Bogenschützen, die aber mit einigen Feuersalven leicht zu beseitigen sind. Jetzt gehört dieses Eiland allein Ihnen und Sie können im Norden des Landes in Höhe der Goldmine (90.000 Units) einen dritten Hafen bauen, den Sie aber unbedingt mit Katapulten und Drachen absichern müssen. Danach empfiehlt es sich, Kanonen- und Wachtürme zur Abwehr der Greifenreiter aufzustellen. Dort bauen Sie nun Kampfpötte, Zerstörer und Riesenkröten und besetzen in der weiter oben beschriebenen Art und Weise ein weiteres Ölfeld - die Übersichtskarte hilft Ihnen bei der Navigation. Dadurch schneiden Sie den Humans den größten Teil der Ölfuhr ab. Zehn Drachen fliegen an den rechten Kartenrand und von



dort nach Norden, um die Plattform im äußersten Nordosten des Gebietes zu vernichten. Unterstützend schickt man weitere Kampfpötte zu diesem Brennpunkt und kann bei dieser Gelegenheit mehrere Schlachtschiffe und andere Boote versenken. Jetzt kann man sich um die Hafenanlagen kümmern und das gesamte Ufer säubern. Entscheidend ist (wie schon bei den vorangegangenen Missionen), daß man zuerst Kanonen- und Wachtürme, Bogenschützen und Ballistas beseitigt, ehe die Gießereien und Raffinerien von Drachen und Kampfpöten zerstört werden.

Bestücken Sie nun drei Fähren mit Katapulten, Axtwerfern und Ögern und bugsieren Sie diese an das östliche Ufer von Lordaeron. Diese Truppe hilft Ihnen bei der Vernichtung der Humans-Basis, wobei die Katapulte die Hauptarbeit erledigen und durch die Infanteristen vor Paladin-Attacken geschützt werden. Hier ist zu beachten, daß man sich auf jeden Fall von rechts nach links (nicht umgekehrt) vorarbeitet und dabei vor allem die Richten (Achtung: Wachtürme!) für die Tötung der Greifenreiter nutzt. Der Greifenhorst sollte ebenso wie das Schloß rasch zerstört werden. Sobald das größte Stück der rechten Hälfte von Lordaeron freigeschossen wurde, bringt eine Fähre ein Kontingent Peons nach rechts oben, die dann in der Nähe der ehemaligen Haus-Goldmine der Humans ein Haupthaus errichten und fleißig Gold besorgen. Immerhin beherbergte das Bergwerk anfangs über 300.000 Units und dürfte auch zum jetzigen Zeitpunkt noch etwa 100.000 bis 200.000 Units aufweisen. Mit diesen üppigen Reserven sollte es nun kein Problem mehr darstellen, Lordaeron einzunehmen und die Menschen aus ihren Reservaten zu vertreiben - der Sieg ist Ihnen nicht mehr zu nehmen!

Petra Maueröder

## WARCRAFT II - CHEATS

Die folgenden Cheats haben wir auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüft. Aktiviert werden sie, indem man während des laufenden Spiels die Return-Taste drückt und an der Eingabezeile am unteren Bildschirmrand den genauen Wortlaut (inklusive Leerstellen) eintippt und mit Return bestätigt. Mit diesen Codes überlebt man selbst die heikelsten Missionen.

<b>GLITTERING PRIZES</b>	Erhöht den Bestand an Gold, Holz und Öl um jeweils 5.000 Units
<b>VALDEZ</b> bzw. <b>SPYCOB</b>	5.000 Units Öl werden gutgeschrieben
<b>MAKE IT SO</b>	Erhöht die Baugeschwindigkeit
<b>HATCHET</b>	Bäume werden schneller gefällt
<b>ON SCREEN</b> bzw. <b>SHOWPATH</b>	Zeigt die gesamte Karte
<b>TITLE</b>	Sämtliche eingeschalteten Cheat-Codes werden deaktiviert
<b>IT IS A GOOD DAY TO DIE</b>	God-Mode (Unverwundbarkeit)
<b>THERE CAN BE ONLY ONE</b>	Zeigt sofort die jeweilige Endsequenz (vorher abspeichern!)
<b>DAY</b>	Der Nebel des Krieges wird ausgedlenkt

Inzwischen existieren noch Dutzende von Cheats der Blizzard-Programmierer, doch diese Codes hatten bei unseren Tests keine spürbaren Auswirkungen. Bis zur nächsten Ausgabe wird Blizzard Entertainment auch die bislang geheimen Cheats (u. a. gezielte Missions-Anwahl) preisgeben.





# GABRIEL KNIGHT 2

## KOMPLETTLÖSUNG

Von Gabriel Knight 2 sind zwei verschiedene Versionen erhältlich - eine deutsche und eine englischsprachige. Da die komplett deutsche Version erst nach Veröffentlichung der amerikanischen erscheint, beziehen wir uns hier auf die englische Version. Eventuelle Namensänderungen ändern allerdings nichts an der Lösung des Adventures.

### Kapitel 1

#### Im Inneren des Huber-Anwesens

1. Lesen Sie die Zeitung auf dem Tisch (Artikel über die Wolfe).
2. Nehmen Sie die Autoschlüssel vom Schlüsselbrett.
3. Betrachten Sie das unfertige Manuskript im Inventory.
4. Lesen Sie den Zettel an der Wand beim Hauseingang.
5. Öffnen Sie die Reisetasche und entnehmen Sie die Briefe, Gabriels Brieftasche und den Dolch.
6. Lesen Sie die beiden Briefe aus der Reisetasche (Grace an Gabriel, Rechtsanwalt an Gabriel).
7. Klicken Sie auf den Stapel Papier auf dem Tisch, um einen Brief an Grace aufzusetzen.
8. Verlassen Sie das Haus.

#### Vor dem Haus der Familie Huber

1. Verlassen Sie das Bild nach rechts, klicken Sie auf den toten Baumstamm, klicken Sie auf die zerwühlte Grasfläche links unterhalb des Stammes. Betrachten Sie die Spur des Wolfes.
2. Weiter rechts am Waldrand finden Sie am Boden ein Büschel Wolshaare, das Gabriel vom Boden aufhebt.
3. In der Werkstatt links vom Hauseingang klicken Sie auf die Packung Zement. Gießen Sie die fertige Mischung in den Fußabdruck. Heben Sie den Fußabdruck auf.
4. Wenden Sie den Autoschlüssel auf den VW an und fahren Sie zum Zoo in Thalkirchen.

#### Im Zoo - Wolfgehege

1. Lesen Sie die Leihurkunde über Wölfe durch.
2. Klicken Sie auf einen der Wölfe im Gehege.
3. Sprechen Sie den Wärter an.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge, um mehr über die entflohenen Wölfe zu erfahren.
5. Verlassen Sie das Bild nach links und betreten Sie Dr. Klingmanns Büro.

#### Im Zoo - Dr. Klingmanns Büro

1. Sprechen Sie mit Dr. Klingmann.
2. Klicken Sie sich durch sämtliche Gesprächsthemen.
3. Fahren Sie zurück zum Huber-Anwesen.

#### Im Inneren des Huber-Anwesens

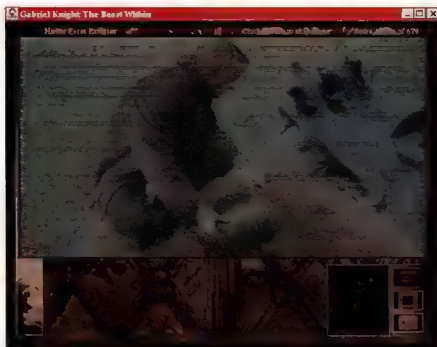
1. Im Menü Ihres Kassettenrecorders wählen Sie das Band von Dr. Klingmann (Deck A) und eine Leerkassette (Deck B).
2. Schneiden Sie aus dem Gespräch mit Dr. Klingmann eine Nachricht zusammen, die den Wärter Thomas anweist, Gabriel die Wölfe im Gehege zu zeigen.
3. Fahren Sie zurück zum Zoo.

#### Im Zoo - Dr. Klingmanns Büro

1. Durchsuchen Sie Dr. Klingmanns Mantel.
2. Senden Sie Gabriels gefälschten Funkspruch über das Walkie-Talkie (Schreibtisch) an den Zoowärter.

#### Im Zoo - Wolfgehege

1. Klicken Sie auf das Schild am Hals des Wolfes.
2. Streicheln Sie den Wolf und nehmen Sie einen Büschel Haare mit.
3. Fahren Sie zurück zum Huber-Anwesen.



#### Im Inneren des Huber-Anwesens

1. Betrachten Sie Dr. Klingmanns Jagdschein näher. Drehen Sie ihn um.
2. Halten Sie den Jagdschein vor den Wandspiegel, um die Schrift zu entziffern.
3. Fahren Sie zur Rechtsanwaltskanzlei am Marienplatz.

#### Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau

1. Sprechen Sie mit dem Anwalt über alle Themen, die im Auswahlmenü angeboten werden.
2. Machen Sie sich auf zur Universität.

#### In der Universität

1. Geben Sie Michael das Haarbüschel vom Huber-Bauernhof.
2. Geben Sie Michael das Haarbüschel vom Wolf aus dem Zoo.
3. Geben Sie Michael den Gipsabdruck.
4. Michael überreicht Ihnen dafür ein Dokument mit der Analyse.
5. Fahren Sie zum Marienplatz.

#### Marienplatz - Dienersstraße

1. Wenn Sie am Marienplatz ganz nach rechts gehen, kommen Sie zur Dienersstraße. Im ersten Bild der Dienersstraße befindet sich auf der rechten Straßenseite ein Postgebäude. Geben Sie dort den Brief an Grace ab.
2. Im zweiten Bild finden Sie auf der rechten Straßenseite den Eingang zum Jagdclub. Erzählen Sie dem Portier dort, daß Sie ein leidenschaftlicher Jäger sind. Wenn Sie sich durch alle Themen klicken, wird er Sie irgendwann zur Tür weisen.

#### Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau

1. Sprechen Sie mit dem Anwalt.
2. Fragen Sie Übergrau nach den Familiendokumenten der Familie Ritter. Er wird Ihnen eine Kopie Ihres Stammbaumes aushändigen.

#### Marienplatz - Dienersstraße

1. Erzählen Sie dem Portier im Jagdclub, daß Sie von einer traditionsreichen deutschen Familie abstammen. Zum Beweis zeigen Sie ihm Ihren Stammbaum.

### Kapitel 2

#### Schloß Ritter - Gabriels Schlafzimmer

1. Untersuchen Sie die verschlossene Tür an der Rückwand.







# GABRIEL KNIGHT 2

## KOMPLETTLÖSUNG

### Schloß Ritter - Eingangshalle

1. Sprechen Sie die Haushälterin an.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

### Gasthof Goldener Löwe

1. Sprechen Sie den Wirt Werner Huber an.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

### Schloß Ritter - Gabriels Schlafzimmer

1. Wenn der Handwerker den Raum verlassen hat, untersuchen Sie den Kamin näher.
2. Nehmen Sie den Schraubenzieher aus dem Werkzeugkasten.
3. Untersuchen Sie die Mulde im Kamin.
4. Bohren Sie mit dem Schraubenzieher in der Mulde.
5. Gehen Sie durch den Geheimgang im Schrank.
6. Gehen Sie nach rechts in das Zimmer der Haushälterin.

### Schloß Ritter - Zimmer der Haushälterin

1. Öffnen Sie den Wandschrank.
2. Nehmen Sie den Schlüssel der Schattenjäger-Bibliothek.

### Schloß Ritter - Schattenjäger-Bibliothek

1. In Gabriels Zimmer: Sperren Sie die verschlossene Tür mit dem Schlüssel auf.
2. Wenn Sie die Regale an der Wand anklicken, bekommen Sie mehrere Schriftstücke: Ein Buch über Werwölfe, ein Tagebuch von Viktor Ritter, ein Tagebuch von Christian Ritter, einen Brief (adressiert an König Ludwig II.).
3. Lesen Sie alle Dokumente sorgfältig durch.
4. Rufen Sie Dr. Barclay an (die Visitenkarte auf das Telefon anwenden).

### Stadt Rittersberg - Rathaus

1. Sprechen Sie mit dem Bürgermeister.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

### Stadt Rittersberg - Verlies

1. Untersuchen Sie das Gefängnisfenster.
2. Klicken Sie auf die Kirche im Fenster.

### Stadt Rittersberg - Rathaus

1. Sprechen Sie mit dem Bürgermeister.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge (bezüglich der Kirche).

### Stadt Rittersberg - Kirche

1. Geben Sie dem Priester die Notiz des Bürgermeisters.

### Stadt Rittersberg - Rathaus

1. Sprechen Sie mit dem Bürgermeister.
2. Überreichen Sie ihm die Kirchenakte.

### Gasthof Goldener Löwe

1. Sprechen Sie Herrn Huber an.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Betrachten Sie das Wandporträt von König Ludwig.

### Schloß Ritter

1. Schreiben Sie einen Brief an Gabriel (Schreibmaschine in der Schattenjäger-Bibliothek).
2. Geben Sie der Haushälterin den unadressierten Umschlag.
3. Geben Sie den Brief an der Postfiliale (links neben dem Gasthaus) ab.
4. Bezahlen Sie das Porto aus Ihrer Geldbörse.

### Kapitel 3

#### Im Inneren des Huber-Anwesens

1. Lesen Sie die Tageszeitung.

#### Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau

1. Lesen Sie den Brief von Grace.
2. Sprechen Sie mit dem Anwalt.
3. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

#### Marienplatz - Uhrengeschäft

1. Sprechen Sie mit dem Uhrenverkäufer.
2. Betrachten Sie die Kuckucksuhr auf dem Ladentisch.
3. Kaufen Sie die Uhr (Geldbörse auf Verkäufer anwenden).

#### Dienerstraße - Schauplatz des Verbrechens

1. Betreten Sie den Tator.
2. Versuchen Sie, Kommissar Lebers Aufmerksamkeit auf sich zu lenken (Zeigen Sie ihm Ihre Visitenkarte oder ähnliches).
3. Zeigen Sie dem Fernsichtteam den Analyse-Bericht aus der Universität.

#### Dienerstraße - Im Jagdclub

1. Sprechen Sie mit dem Portier.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Betreten Sie den Salon und gehen Sie weiter zum Hinterrzimmer.
4. Verstecken Sie die Kuckucksuhr in der Zimmerpflanze und gehen Sie direkt zurück zur Eingangshalle.
5. Warten Sie, bis der Portier den Raum verläßt.
6. Untersuchen Sie den Schreibtisch des Portiers.
7. Öffnen Sie die Schublade.
8. Nehmen Sie den Schlüsselbund.
9. Gehen Sie zurück ins Hinterrzimmer.
10. Sperren Sie die Kellertür links neben dem Hintereingang auf.
11. Nehmen Sie die Uhr aus der Pflanze und legen Sie diese ein zweites Mal in den Blumentopf und gehen Sie direkt zurück zur Eingangshalle.
12. Warten Sie, bis der Portier den Raum verläßt.
13. Legen Sie den Schlüsselbund zurück in die Schublade.
14. Betreten Sie den Keller.
15. Untersuchen Sie die Fotografien an der rechten Kellerwand.
16. Untersuchen Sie die Tierköpfe.
17. Untersuchen Sie den Totenschädel.
18. Untersuchen Sie die Waffen.
19. Nehmen Sie das Notizbuch auf und lesen Sie darin (bis Baron von Zell Sie wieder nach oben schickt).
20. Sprechen Sie mit Baron von Zell.
21. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
22. Fahren Sie zu Herrn von Glower.

#### Von Glowlers Haus

1. Sprechen Sie mit von Glower.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Untersuchen Sie die Maske an der rechten Wand.
4. Verlassen Sie das Haus.

#### Prinzregentenstraße - Polizeipräsidium

1. Sprechen Sie mit dem Kommissar.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Untersuchen Sie den Stadtplan an der Wand.
4. Notieren Sie sich die Anschrift des Mordopfers (Notizbuch auf Adresszettel anwenden).

#### Im Inneren des Huber-Anwesens

1. Rufen Sie im Haus des Opfers an (Notiz auf Telefon anwenden).
2. Schreiben Sie den zweiten Brief an Grace.

#### Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau

1. Sprechen Sie mit dem Anwalt.
2. Klicken Sie sich auch hier wieder einmal durch alle Dialoge.





# GABRIEL KNIGHT 2

## KOMPLETTLÖSUNG

### Dienersstraße

1. Geben Sie den Brief an Grace in der Postfiliale ab.

### Dienersstraße - Im Jagdclub

1. Sprechen Sie der Reihe nach mit allen Anwesenden und wählen Sie alle angebotenen Themen an.
2. Fragen Sie von Zell und Klingmann nach dem Magazin.
3. Verstecken Sie Ihren Kassettenrecorder in dem Magazin.
4. Sprechen Sie noch einmal mit von Zell und Klingmann und legen Sie das Magazin zurück.

### Kapitel 4

#### Stadt Rittersberg - Marktplatz

1. Holen Sie den Brief von Gabriel bei der Post ab.
2. Lesen Sie den Brief.
3. Sprechen Sie im Gasthof mit den Smiths.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
5. Gehen Sie in die Kirche und beobachten Sie die Haushälterin am Sarg von Wolfgang.

#### Schloß Ritter

1. Gehen Sie durch den Geheimgang zum Hinterhof (Die Treppe nach unten gehen).
2. Pflücken Sie einen Strauß von den Wildrosen.

#### Stadt Rittersberg - Marktplatz

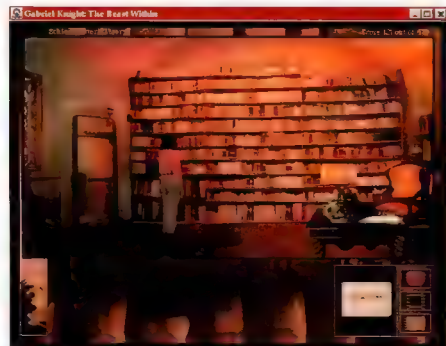
1. Legen Sie den Rosenstrauß auf Wolfgangs Sarg.
2. Die Haushälterin überreicht Ihnen den Autoschlüssel.
3. Benutzen Sie den Autoschlüssel mit dem BMW vor Schloß Ritter (Eine Reisekarte erscheint).

#### Schloß Neuschwanstein

1. Besuchen Sie alle Räume, untersuchen Sie alle Gegenstände, betrachten Sie alle Gemälde und rufen Sie in jedem Bild die Museums-Tour auf. Obwohl der Besuch hier etwas langweilig ist, ist es wichtig, wirklich alles zu untersuchen und jeden Brief und jede Tafel zu lesen.

#### Herrenchiemsee

1. Reden Sie mit Frau Müller.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Auch hier ist es wichtig, wieder alle Räume zu besuchen, und dort alle Gegenstände, Bilder und Schautafeln zu untersuchen.
4. Sprechen Sie noch einmal mit Frau Müller.
5. Klicken Sie sich erneut durch alle Dialoge (Danach erscheint Wahnfried auf der Reisekarte).



#### Schloß Ritter - Bibliothek

1. Klicken Sie auf das linke Bücherregal. Sie finden eine Biographie über Ludwig.
2. Lesen Sie alle Seiten der Biographie durch.
3. Rufen Sie Barclay an (Visitenkarte mit Telefon benutzen).
4. Rufen Sie Herrn Dallmeier an und verabreden Sie sich.

#### Starnberger See

1. Am linken Bildrand finden Sie ein Geländer. Wenn Sie dieses anklicken, erscheint Dallmeier.
2. Sprechen Sie mit Dallmeier.
3. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

#### Wagner-Museum Wahnfried

1. Untersuchen Sie in allen Räumen jeden Gegenstand, lesen Sie alle Dokumente und untersuchen Sie alle Schaukästen und Möbelstücke.
2. Untersuchen Sie das Buch auf Georgs Schreibtisch.
3. Sprechen Sie mit Georg.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

#### Schloß Ritter

1. Reden Sie mit der Haushälterin über Gabriel.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

#### Stadt Rittersberg - Marktplatz

1. Sprechen Sie im Gasthof mit Herrn Huber.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Sprechen Sie mit Familie Smith.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

#### Schloß Ritter

1. Gehen Sie in die Bibliothek und rufen Sie den Verfasser der Ludwig-Biographie an (Buch auf Telefon anwenden) - Sie erhalten eine zweite Telefonnummer.
2. Rufen Sie Herrn Chaphill an.

#### Stadt Rittersberg - Marktplatz

1. Pflücken Sie einige Lilien aus den Beeten gleich rechts von der Kirche ab.

#### Starnberger See

1. Gehen Sie erneut zum linken Bildrand und klicken Sie auf das Geländer.
2. Untersuchen Sie das Seeufer näher.
3. In der Nahaufnahme des Ufers legen Sie die Lilien in das Wasser.

#### Schloß Ritter

1. Schreiben Sie einen Brief an Gabriel.

#### Stadt Rittersberg - Marktplatz

1. Geben Sie den Brief zur Post.
2. Gehen Sie zurück zum Schloß, um zu erfahren, daß ein Fax für Sie angekommen ist.
3. Holen Sie das Fax bei der Post ab.
4. Lesen Sie jede Seite des Fax genau durch.

#### Wagner-Museum Wahnfried

1. Zeigen Sie das Fax dem Museumswärter Georg.

### Kapitel 5

#### Marienplatz - Metzgerei

1. Kaufen Sie Weißwurst am Metzgerei-Stand.

#### Dienersstraße - Im Jagdclub

1. Nehmen Sie das Magazin aus Kapitel 3, um Ihren Kassettenrecorder wieder zu bekommen.







# GABRIEL KNIGHT 2

## KOMPLETTLÖSUNG

### Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau

1. Lesen Sie den Brief von Grace.
2. Sprechen Sie mit Übergrau.
3. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
4. Geben Sie dem Anwalt das Tonband aus dem Jagdclub.

### Prinzregentenstraße - Polizeipräsident

1. Sprechen Sie mit dem Kommissar.
2. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
3. Spielen Sie dem Kommissar das Band aus dem Jagdclub vor.
4. Untersuchen Sie das Grossberg-Buch und reißen Sie eine Seite darin heraus (von nun an erscheint auch Buchenau auf dem Stadtplan).

### Buchenau

1. Klopfen Sie an der Tür.
2. Dorn verlangt Geld von Gabriel.

### Marienplatz - Anwaltskanzlei Übergrau

1. Sprechen Sie mit Übergrau und fragen Sie ihn nach dem Geld.

### Vor dem Haus der Familie Huber

1. Hier finden Sie ein neues Büschel Wolfshaare.

### Buchenau

1. Klopfen Sie an Dorns Tür.
2. Überreichen Sie ihm das Geld.
3. Sprechen Sie mit Dorn.
4. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
5. Untersuchen Sie die Käfiganlagen.
6. Untersuchen Sie das Stroh.
7. Geben Sie der Raubkatze Ihre Weißwurst.
8. Untersuchen Sie das Stroh erneut.
9. Nehmen Sie die Erkennungsmarken der Zoowölfe auf.

### Dienersstraße - Im Jagdclub

1. Betreten Sie den Jagdclub und verfolgen Sie das Geschehen.

### In der Jagdhütte

1. Verlassen Sie Gabriels Schlafzimmer.
2. Beobachten Sie Herrn von Zell.
3. Klopfen Sie an von Aigners Zimmertür.
4. Sprechen Sie mit Herrn von Aigner.
5. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
6. Betreten Sie das Zimmer von Preiss (die dritte Tür rechts).
7. Untersuchen Sie den Schrank.
8. Stecken Sie das Seil ein.
9. Gehen Sie zum Fenstersims und benutzen Sie das Seil.
10. Verlassen Sie den Raum nach draußen und steigen Sie durch das mittlere Fenster in von Zells Zimmer ein.
11. Untersuchen Sie das Notizbuch.
12. Untersuchen und lesen Sie den Brief darin.
13. Im Badezimmer finden Sie auf dem Teppich eine Spur. Untersuchen Sie diese genau.
14. Kehren Sie durch das Fenster in Preiss' Raum zurück.
15. Gehen Sie durch die Tür nach unten in den Saal.
16. Untersuchen Sie den Schrank.
17. Nehmen Sie die Laterne.
18. Sprechen Sie mit Herrn Hennemann.
19. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.
20. Nehmen Sie die Streichhölzer vom Kaminsims an sich.
21. Gehen Sie in Klingmanns Zimmer.
22. Zeigen Sie dem Zoodirektor die Erkennungsmarken der Wölfe.
23. Gehen Sie in den Stall und nehmen Sie die Heckenschere.
24. Gehen Sie weiter in den Wald. Dort finden Sie nur zwei interessante Plätze. In diesen beiden Bildern sind am Boden Pfotenabdrücke im Lehm zu finden.

25. In einem der Waldscreens finden Sie ein auffällige Hecke. Benutzen Sie die Heckenschere mit der Hecke.
26. Betreten Sie die Höhle hinter der Hecke.
27. Benutzen Sie die Streichhölzer mit Ihrer Laterne und erkunden Sie die Höhle.
28. Nach dem Videoclip gehen Sie unverzüglich zurück zur Jagdhütte und betreten Sie von Glowers Zimmer (die erste Tür rechts).
29. Nach einige Videoeinblendungen finden Sie sich im Wald wieder.
30. Wenden Sie den Talisman mehrmals auf den Werwolf an, bis Sie zum Bild mit der Schlucht gelangen.
31. Wenn von Glower Ihnen schließlich die Pistole zuwirft, schießen Sie sofort auf den Werwolf.

## Kapitel 6 - Teil 1

### Stadt Rittersberg

1. Klicken Sie im Verlies Gabriel Knight an.
2. Holen Sie von Glowers Brief bei der Post ab.
3. Lesen Sie den Brief durch.
4. Im Gasthaus nehmen Sie ein Stück Gebäck auf dem Tisch von Mrs. Smith an sich.
5. Sprechen Sie mit Mrs. Smith.
6. Klicken Sie sich durch alle Dialoge.

### Schloß Ritter

1. Nehmen Sie einen Bettbezug aus dem Schlafzimmer und gehen Sie zurück zum Marktplatz.

### Stadt Rittersberg - Marktplatz

1. Im Verlies wenden Sie das Brötchen auf die Taube an.
2. Fangen Sie den Taube mit dem Bettbezug.

### Altötting

1. In der Vorhalle betrachten Sie die silbernen Gegenstände.
2. Im Büro des Priesters kaufen Sie eine Flasche mit Wasser.

### Schloß Neuschwanstein

1. Betreten Sie das Wohnzimmer.
2. Untersuchen Sie den Tisch.
3. Wenn der Museumswärter den Raum verläßt, kippen Sie etwas Wasser auf den Stuhl.
4. Gehen Sie weiter in das Schlafzimmer und klicken Sie dort, wenn der Wächter den Raum verlassen hat, auf das Geheimversteck in der Mitte des Raumes.
5. Nehmen Sie den Opernakt aus seinem Geheimversteck.
6. Gehen Sie weiter in die Grotte und klicken Sie dort ebenfalls auf das geheime Versteck (wenn kein Wärter im Raum ist).
7. Nehmen Sie den Opernakt aus seinem Geheimversteck.
8. Gehen Sie weiter in die große Halle. Lassen Sie dort die Taube aus dem Fenster fliegen.
9. Öffnen Sie auch hier das Geheimversteck und entnehmen Sie den dritten Akt der Wagner-Oper.

### Stadt Rittersberg - Marktplatz

1. Gehen Sie in die Kirche und untersuchen Sie das kleine silberne Herz auf Wölgangs Sarg.
2. Gehen Sie kurz ins Schloß und sprechen Sie mit der Haushälterin über das silberne Herz.
3. In der Kirche nehmen Sie das Herz an sich.

### Altötting

1. Sprechen Sie mit dem Priester und zeigen Sie ihm anschließend das silberne Herz.
2. Nachdem der Priester Sie in den Reliquienschrein vorgehen lassen hat, wenden Sie das Herz auf den Opferstock an.
3. Öffnen Sie die Tür nach draußen (ganz rechts im Bild).



# GABRIEL KNIGHT 2

## KOMPLETTLÖSUNG

- Klicken Sie den Stuhl an.
- Klicken Sie auf die Urne, um in den Besitz des Diagramms zu kommen.

### Kapitel 6 - Teil 2

#### Im Theater - Foyer/Büro

- Nehmen Sie ein Theaterprogramm vom Tisch im Foyer.
- Gehen Sie ins Büro.
- Nehmen Sie die Karte mit der Sitzverteilung von der Wand und betrachten Sie diese.
- Nehmen Sie das Opernglas und die Liste mit Besorgungen vom Tisch.
- Lesen Sie den Zettel.
- Sprechen Sie mit Gabriel.

#### Im Theater - Auditorium

- Sprechen Sie mit Georg, um ihn zu warnen.
- Sprechen Sie mit dem Elektriker über die Kronleuchter.
- Jetzt kombinieren Sie Wagners Diagramm (aus Alt-ottung) mit dem Sitzplan. Wenden Sie im Inventory das Diagramm auf die Übersichtskarte an und richten Sie diese so lange gegeneinander aus, bis beide exakt aufeinander passen.

#### Im Theater - Obergeschoß

- Öffnen Sie die Doppeltür in der Mitte.
- Gehen Sie weiter nach rechts und öffnen Sie die Tür am Ende der Halle.
- Öffnen Sie die Tür zum Auditorium.
- Schalten Sie den Scheinwerfer an (Scheinwerfer anklicken, Schalter betätigen).
- Zielen Sie mit dem Lichtstrahl auf die Loge, in der Sie von Glower erwarten (Klicken Sie auf den Griff. Die Ausrichtung geschieht hierbei in der Auditoriums-Ansicht).

#### Im Theater - Foyer

- Erzählen Sie dem Platzanweiser, wo er von Glower und den Kommissar hinsetzen soll (Karte auf Platzanweiser anwenden).

#### Im Theater - Hinter der Bühne

- Klicken Sie auf den Flaschenzug und nehmen Sie ein Seil an sich.

#### Im Theater - Kellergeschoß

- Machen Sie sich mit den Örtlichkeiten im Kellergeschoß vertraut.
- Nachdem Sie die Treppe hinuntergegangen sind, gehen Sie einen Raum weiter nach Osten und öffnen Sie dort den Sicherungskasten. Nehmen Sie den Schlüssel.
- Gehen Sie weiter zum Raum mit den Requisiten und nehmen Sie das Schild. Wenden Sie im selben Raum die Schlüssel auf die Tür an.
- Gehen Sie in den Heizungsraum. Öffnen Sie den Heizungsschacht und geben Sie etwas Kohle hinein.
- Gehen Sie in die Nahansicht der Heizungssteuerung. Drücken Sie den Zündknopf. Erhöhen Sie die Temperatur, bis die Kohle brennt.
- Gehen Sie wieder nach oben.

#### Im Theater - Erdgeschoß

- Der Platzanweiser warnt Grace, daß die Zeit knapp wird. Gehen Sie weiter ins Büro, wo Gabriel wartet.
- Klicken Sie auf Gabriel.
- Nachdem die Overtüre begonnen hat, begeben Sie sich in das Büro, um Graces Kleidung zu wechseln. Anschließend sprechen Sie mit Leber.

#### Im Theater - Obergeschoß

- Mit Hilfe des Opernglasses überprüfen Sie, ob von Glower in der Loge Platz genommen hat.
- Gehen Sie weiter zu von Glowerns Logentür und klicken Sie die Tür an.
- In der Nahansicht der Tür wenden Sie zunächst das Seil und anschließend das Schild auf die Tür an.

#### (Sie lenken von jetzt an Gabriel)

- Im linken Teil des Raumes müssen Sie die große Kiste beiseite schieben - dahinter befindet sich eine Wandöffnung.
- Entfernen Sie die Abdeckung mit Ihrem Dolch. Betreten Sie den Schacht.

#### Im Theater - Hinter der Bühne

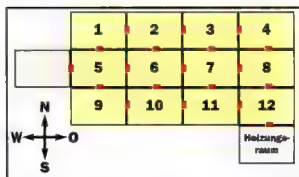
- Klicken Sie - wie vorher bei Grace - auf den Flaschenzug. Nehmen Sie diesmal das Klebeband an sich.
- Gehen Sie weiter in den Umkleieraum.
- Nehmen Sie das Minnesänger-Kostüm an sich und wenden Sie es auf Gabriel an.
- Nehmen Sie den Puder vom Tisch und wenden Sie ihn auf den Spiegel an.
- Verstecken Sie sich links hinter der Wand.
- Wenn Engelhart den Raum betritt, wenden Sie das Band auf ihn an, um seine Schreie zu unterdrücken.

#### (Von jetzt an lenken Sie Gabriel als Wolf)

In der nun folgenden Sequenz müssen Sie verschiedene Türen verschließen, um den Schwarzen Wolf an der Flucht zu hindern. Wenn Sie sich an die untenstehende Reihenfolge halten (vergleiche Karte), treiben Sie den Wolf in den Heizungsraum. Da es auf das richtige Timing ankommt, werden Sie eventuell mehrere Anläufe brauchen. Sichern Sie also Ihr Spiel rechtzeitig. Vermeiden Sie den Kontakt mit dem Schwarzen Wolf so lange, bis er im Heizungsraum ist. Mit der neu hinzugekommenen Riach-Option können Sie seine Position bestimmen.

#### Raum Tür

9	Nordtür
10	Westtür
2	Westtür
5	Nordtür
6	Westtür
6	Nordtür
7	Nordtür
8	Nordtür
12	Westtür
11	Nordtür *



\* Schließen Sie die Nordtür in Raum 11 erst, wenn Ihr Gegner sich in Raum 6 befindet. Er wird dann in Raum 7, 8, 12 und schließlich in den Heizungsraum fliehen.

#### Im Theater - Heizungsraum

- Wenn sich von Glower im Heizungsraum befindet, betreten Sie ebenfalls dieses Zimmer. Wenn Grace und Leber den Raum betreten, geben Sie die Kontrolle an Grace ab (Grace anklicken).
- Öffnen Sie die Heizungsklappe. Geben Sie die Kontrolle an Gabriel, den Wolf, zurück.
- Warten Sie, bis von Glower ausholt, um Leber anzugreifen. Klicken Sie zum richtigen Zeitpunkt auf von Glower, während er sich in der Luft befindet.

**Nun können Sie sich zurücklehnen und das Ende des Spiels genießen.**

Thomas Borovskis







# BERMUDA SYNDROME

## KOMPLETTLÖSUNG



**Nach der folgeschweren Kollision mit dem Dinosaurier findet sich Jack in einer ihm nicht ganz so vertrauten Gegend wieder. Mit unserer detaillierten Komplettlösung sollte jedem, der in diesem ziemlich schweren Action-Adventure nicht weiterkommt, geholfen sein.**

Nachdem sich Jack mit dem Messer losgeschnitten und den Eingeborenen erledigt hat, folgt er dem kurz zuvor befreiten Mädchen. Im nun folgenden Gespräch (Reihenfolge: 1, 1, 2, 1, 3, 2, 1) erfährt man mehr von Prinzessin Natalia! Das Gewehr aus der Kiste sollten Sie unbedingt mitnehmen, um sich gegen die zahlreichen Widersacher verteidigen zu können!

**TIP:** Schießen sollten Sie immer in gebückter Stellung, denn dadurch wird das Gewehr automatisch immer wieder nachgeladen. Falls Sie einen Schuß nach oben abgeben müssen, so hammern Sie kurz auf Space, ohne dabei die Cursortaste loszulassen!

Wenn man erst einmal ein wenig Action möchte, so sollte man zur Opferstätte gehen. Links erscheinen im nächsten Bild einige Denversaurier. Sobald man beim Ankylosaurier angekommen ist, sollte man jedoch den Rückzug antreten und Natalia aufsuchen.

Man kann das Spiel aber auch eher ruhig angehen, indem man nicht die Opferstätte betritt. Im nun folgenden Bild locken Sie den Tarbosaurus mit einem Schuß an, schwingen sich dann blitzschnell auf die Baumschaukel und bleiben dort so lange, bis sich die Schlange das Bein des Sauriers schnappt. Ein gezielter Schuß und der Weg ist frei.

Im nächsten Bild erledigt man die Pteranodonen, woraufhin auch das Krokodil verschwindet. Dann wieder auf eine Baumschaukel und den Edelstein abstauben. Mit Hilfe des Diamanten haben Sie jetzt Zugang zu den Teleportern!

### Teleporter 1

Erstmal links nach oben, dann wieder runter und schließlich links auf den Aufzug. Hoch bis zum Rand, ohne den beweglichen Teil zu betreten. Das Ekel abschießen, sehr viel Anlauf nehmen und mit einem mächtigen Satz auf die andere Plattform springen (wem das zu schwierig ist, der kann unter Wasser einen zweiten Teleporter erreichen, der zum Anfang des Dungeons teleportiert).

Jetzt rechts zwei Etagen tiefer, dann an den Rand gehen und mit gehaltener Shift-Taste springen!

**TIP:** Mit gehaltener Shift-Taste kann man an Abgründen hangen und so einen besseren Überblick bekommen, was unten zu erwarten ist!

Am nächsten Abgrund „baumelt“ man ein wenig am rechten Rand, läßt dann die Shift-Taste kurz los, um sie dann am gegenüberliegenden Mauerrand sofort wieder zu drücken und sich hochzuziehen. Vorsicht! Hier lauert ein fieser Gegner! Jetzt springt man nach rechts und landet ungefähr beim Trilobit (Käfer). Dort schießt man den Riesenhammer ab. Nachdem man den nächsten Gegner beseitigt hat, zieht man sich rechts am Vorsprung hoch. Der Teleporter befindet sich links Teleporter - man muß also wieder springen!

### Dschungel 1

Wieder bei Natalia, läßt man sich auf ein Gespräch ein. Nochmals ansprechen (Icon) und mit der ersten Möglichkeit antworten. Anschließend selbst die Liane benutzen. Nach der jugendfreien Szene hüpf man im nächsten Abschnitt auf die Baumschaukel und schneidet die Liane durch. Mit Anlauf wird der Ankylosaurus übersprungen und mit drei Schüssen ins Jenseits befördert.

**TIP:** Vor gefährlichen Aktionen sollte man sich vergewissern, daß die Waffe geladen ist - und: unbedingt vorher abspeichern!

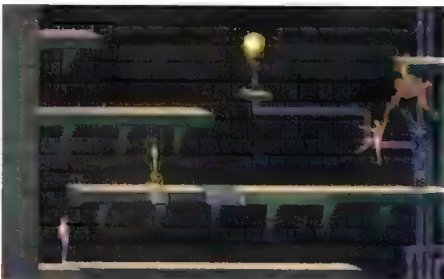
### Teleporter 2

Hier gibt es nicht viel zu holen, es sei denn man muß die Lebensenergie auffrischen. Dazu geht man erst einmal baden. Auftauchen und wieder Tauchgang. Oben rechts auf die Energieplatte stellen - fertig! Die große Kugel darf man auf keinen Fall berühren. Dann zurück zum ersten Auftauchen und dort links über den Vorsprung zum Teleporter!

### Dschungel 2

Wieder oben angekommen, muß man Natalia holen und beim Teleporter auf die Mauer springen. Der Allosaurus wird angelockt, und man verschwindet an der linken Seite. Nachdem der Allosaurus verschwunden ist, geht man rechts ins Bild, beobachtet die folgende Kampfszene und erledigt danach den Triceratops. Im folgenden Bild stellt man sich so an die Liane, daß das entsprechende Icon in der rechten Bildecke erscheint. Dann spricht man Natalia an...

Im Bild zuvor schießt man einen Saltopus, den man dann an die Liane hängt. Wichtig! Erst mit dem Icon Natalia zum Aufstehen bewegen, danach die Liane kappen und in gebückter Stellung das Krokodil um die Ecke bringen. Anschließend selbst rüberschwingen. Weiter rechts erscheint eine Horde hundsgemeiner Gallimimus-Theropoden, die man mit ein paar Schuß nach rechts umleitet. Schnell auf die Baumschaukel und warten, bis der Albertosaurus ebenfalls rechts verschwindet. Der Albertosaurus jagt nun die zuvor friedlich grasenden Plateosauriden und macht so den Weg frei.



# BERMUDA SYNDROME

## KOMPLETTLÖSUNG



### Teleporter 3

Die Riesenspinne überlistet man, indem man kurz am Abgrund „baumelt“, dann losläßt und sofort wieder hochklettert. Wenn die Spinne verschwunden ist, rennt man zur linken Nische, springt nach oben, zieht die Waffe und macht sich den Weg frei. Oben rechts stellt man sich etwa in Höhe der grünen Energiekugel - hier muß man wieder mit Anlauf springen (vorher unbedingt abspeichern, da sich die Steinplatte löst und herunterfällt). Sollte man damit Probleme haben, so muß man an den Rand der Platte gehen, dort umdrehen und mit der Shift-Taste am Abhang halten. Wer jetzt Lebensenergie auffrischen möchte, läßt sich im richtigen Moment, wenn die Steinplatte unten erscheint, fallen. Hier kann man Energie aufnehmen und mit Hilfe der schwimmenden Platte wieder eine Etage hochklettern. Weiter rechts erklimmt man das Podest, danach noch ein Stockwerk nach oben, links, wieder hoch, wieder links, noch einmal nach oben, die Waffe ziehen und den Riesenhummern plattmachen. Weiter rechts den Skorpion beseitigen. Es folgen nun nacheinander zwei Gegner. Jetzt vier Etagen nach oben, dann mit Anlauf nach links, noch ein Sprung, einmal hoch und nach links zum Teleporter.

### Dschungel 3

Beim T-Rex geht man rechts zum Triceratops. Diesen läßt man ganz links ins Bild laufen. Anschließend nach unten klettern. Ihn allerdings jetzt hinterrücks zu erschließen wäre feige. Ins folgende Bild sollte man mit Waffe im Anschlag gehen. Dort erwarten Jack die Attacken der Pteranodon. Sind die drei Flugsaurier erledigt, so geht man ganz langsam und vorsichtig - am besten mit den Händen festhalten - über die Hängebrücke. Dort angekommen, muß man zwei Pachycephalosaurier in die ewigen Jagdgründe schicken. Vorschlag: zwei Schuß, laden, zwei Schuß, laden! Man sollte sich zuvor den Schädelkampf der Urzeitgiganten von der Baumschaukel aus betrachten!

### Teleporter 4

Jack springt ganz nach links, nimmt sich dort das Ekelpaket vor und läßt sich dann nach unten fallen. Dort beseitigt man den Skorpion. Wieder oben, wartet auch schon ein Gegner am Drillingshaken. Nachdem dieser erledigt ist, nimmt man den Haken und springt nach oben. Den nächsten Fiesling läßt man einfach links liegen - wieder nach oben. Dort rennt man dann so weit nach links, bis das Podest mit dem Bild erscheint. Wenn Jack ungefähr an der Stütze des Podestes steht, schießt er den nächsten Widerling ab. Jetzt über den Abgrund springen. Achtung! Die lose Platte muß dabei runterfallen. Aber unbedingt vorher abspeichern! Jetzt auf die Platte fallen lassen. Zweite Möglichkeit: weiter rechts runterspringen und unten auf der



Platte warten. Ganz rechts befindet sich der Ausgang und der Teleporter.

### Dschungel 4

Als nächstes bekommt man es mit einigen Veloceraptoren und vier Deinonychus zu tun, die man mit dem Gewehr beseitigt. Schließlich ist man bei der anderen Flugsauriergattung angekommen: drei Pterodactylus lauern auf Jack. Dann geht's zwei Etagen tiefer, ein kurzer Sprung und schnell weiter nach unten, damit die Baumschlange Jack nicht erwischen kann. Unten setzt man sich schließlich ins Nest und holt den Quetzalcoatlus, der Natalia geraubt hat, vom Himmel. Wieder zwei Etagen tiefer, wird die Liane gekappt und damit gleichzeitig der Weg nach unten freigelegt. Dort benutzt man den Drillingshaken mit der Liane und läßt sich von Natalia mit dem Floß überschliffen. Bei Tauron bekommt man nach dem Gespräch eine Kugel im Tausch gegen den Diamanten. Natalia wird noch einmal angesprochen - und sie nimmt daraufhin die Fackel mit. Rechts oben geht's in die Höhle!

### Höhle

Im Dauerlauf rennt man an den Höhlenwespen vorbei. Im folgenden Bild auf den Kopf der Statue springen und die beiden Verfolger erledigen. Natalia mitnehmen und dazu auffordern, die Fackel in die Öffnung zu werfen. Zurück zu den Fledermäusen: hier muß man sich jetzt den Weg freischießen! Weiter oben bitte genauso vorgehen. Dann wird die Kugel in den Drachenkopf gesteckt! Lebensenergie aufladen und zurück, die Kugel wieder mitnehmen; jetzt den Weg mit der Fackel hoch. Noch einmal das Spiel mit der Kugel, und es geht aufwärts. Die Höhlenwespen versperren den Weg zum nächsten Drachenkopf, den man am Podest überspringt. Weiter oben holt Jack sich die Kugel, geht nach unten, setzt sie ein. Jetzt links unter dem Felsen durchrollen, Energie aufladen und wieder zurück. Nun muß man Natalia nach oben locken und schnell nach unten laufen, ohne daß Natalia folgen kann: Kugel holen und über das Podest schließlich nach oben springen, wo man die Kugel einsetzt und nach draußen gelangt.

### Vor der Stadt

Der Stegosaurier wird verschreckt, indem man das Horn des Skeletts, auf dem der Pterodactylus sitzt, runterschießt. Den Stegosaurier im folgenden Bild kann Jack ebenfalls gewaltlos verjagen. Der Ast wird einfach nach unten gezogen - und... Mahlzeit! Anschließend gibt's wieder Action, denn der auf dem Tsintaosaurus reitenden Merianer läßt sich nicht mit Worten überzeugen. Seinen Nachfolgern soll dasselbe blühen. Auch die folgenden Stadtwachen eliminiert Jack,







# BERMUDA SYNDROME

## KOMPLETTLÖSUNG

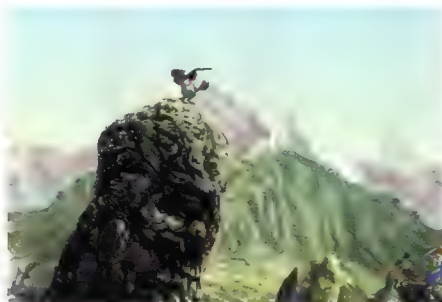
bis er zu dem Bild mit dem Oviraptor kommt. Diesen lockt man eine Etage tiefer und verpaßt ihm ein ganzes Magazin. Weiter unten befindet sich ein Eingang in eine unterirdische Ebene.

### Ebene 1

Mit dem Hebel läßt sich das Gitter öffnen. Weiter unten kann man links die Energie auffrischen, indem man Natalia auf der Energieplatte stehen läßt und zur Quelle geht. Rechts unten wird Natalia entführt, nachdem Jack den Aufzug benutzt. Weiter unten wird der erste Hebel gedrückt, dann der zweite, wieder der erste und noch einmal der zweite Hebel! Der nun unten freigelegte Weg läßt Jack den dritten Hebel betätigen. Jack überspringt den Merianer im rechten Bild und macht kurzen Prozeß mit ihm. Wieder den Hebel drücken und unten das gleiche noch einmal. Die Nagetiere sind befreit und verlassen das Bild. Jack geht runter und erledigt den Beißer der übriggeblieben ist. Die anderen beiden wurden bereits vom Bogenschützen weiter rechts erledigt. Wichtig! Es genügt nicht, nur zwei Nagetiere freizulassen, da der Merianer (Bogenschütze) den Angriff überleben würde und Jack ihm zum Opfer fällt! Der nächste Merianer wird nach vorne gelockt und von unten aufs Korn genommen. Jetzt den Hebel drücken. Unten ebenfalls und dann hoch zur ersten Zugbrücke. Links davon geht Jack zum Generator und betätigt die Hebel wie folgt: der erste rechts, der zweite links. Jetzt zurück zur ersten Zugbrücke, darunter den Hebel drücken und wieder zum Generator, um den rechten Hebel zu drücken. Jetzt sollte die erste Zugbrücke unten sein. Den Merianer rechts unten muß man nicht beachten. Oben allerdings muß man ihn beseitigen. Weiter oben links springt zur zweiten Zugbrücke. Rollenderweise kommt Jack unter der Mauer zu einem weiteren Hebel, an dem man natürlich wieder zieht. An der Zugbrücke geht's dann hoch zum nächsten Hebel. Diesen drücken und noch einmal den ganzen Weg zurück zum Generator. Dort nur den linken Hebel drücken und wieder ganz nach oben, wo ein weiterer Merianer auf Jack wartet. Nun kann man schon oberhalb sehen, ob das Elektrofeld erloschen ist oder nicht. Im ersten Fall ist der Weg nach draußen frei, im zweiten hingegen hat Jack wohl irgendeinen Hebel vergessen...

### Im Tempel 1

Oben wird rechts der Tempelwächter um die Ecke gebracht und das Innere des Tempels erforscht. Ein Merianer kreuzt Jacks Weg. Anschließend täuscht Jack vor, nach oben zu klettern und lockt so zwei Bogenschützen aus ihrem Versteck. Jetzt ist es Zeit, Energie zu tanken (links oben: grüne Kugel). Rechts geht's dann zum Ausgang.



### Im Tempel 2

Wichtig ist, daß man hier erst einmal abspeichert und anschließend ganz vorsichtig über die Bretter geht. Nachdem die folgenden zwei Merianer das Zeitliche gesegnet haben, geht man rechts runter, wo bereits ein Bogenschütze wartet. Weiter links geht's dann abwärts: die Merianer auslöschen und den Schlüssel mitnehmen. Nun zurück zu den Brettern. Mit einem Sprung bricht Jack durch diese eher wackelige Angelegenheit. Zwei Etagen tiefer bekommt man es wieder mit einem Merianer zu tun, jedoch kann im Anschluß daran Natalia befreit werden. Oben rechts wird der Hebel gedrückt, und die Zugbrücke bahnt einen Weg zum Ausgang rechts oben. Dort geht's weiter nach rechts zum dritten Tempel!

### Im Tempel 3

Hier gibt es 2 Eingänge, wo man erst den unteren benutzt. An der Zugbrücke geht's runter, Hebel schalten und Sprung ins kühle Naß. HINWEIS: (Wer hier den Hebel nicht schaltet, muß später Natalia ein 2.Mal befreien, da der Hebel das Nagetier nicht freiläßt, um die Merianer fernzuhalten! Natalia wäre dann im Gefängnis zu finden, wo man zuvor den Schlüssel bekommen hat!!! Dasselbe gilt, wenn das Nagetier abgeschossen wird!!!) Nach dem Tauchgang wird der Hebel links gedrückt. Jetzt wird das Nagetier übersprungen und außen der obere Eingang erforscht. Rechts vom Abgrund geht's nach unten, Merianer beseitigen und Hebel drücken. Rechts oben wählt man den unteren Gang, anschl. runter, Merianer eliminieren und Natalia holen. Zurück beim Abgrund wählt man dann den oberen Weg zum Ausgang und zum letzten Tempel!

### Im Tempel 4

Die erste Zugbrücke noch nicht öffnen, stattdessen Merianer aus dem Weg räumen und die zweite Zugbrücke mit Hilfe des Hebels öffnen. Noch einmal zwei Merianer erledigen und wieder in den unteren Eingang zur geöffneten Zugbrücke. Dort trifft man auf Tauron, nachdem man rechts über das Podest gesprungen ist. Man antwortet mit jeweils der ersten möglichen Antwort. Zwei Merianer werden beseitigt und die Gefangenen endlich freigelassen. Tauron läßt nun die linke Wand verschwinden, um weiter links an das Schwert zu kommen. Natalia stellt sich auf die Platte und Jack eignet sich das Schwert bei der Cobra an. Nun geht man zurück zur ersten Zugbrücke, indem man die zweite schließt und die erste öffnet: draußen gelangt man dann in den Dungeon.

### Im Dungeon

Mit dem Schwert wird das Spinnennetz zerstört. Anschließend werden vier Spinnen abgeschossen, die den Weg versperren.

**TIP:** Mit geladener Waffe ins Bild rollen, die erste Spinne abschießen, sofort wieder aufstehen und die zweite Spinne im Netz erledigen.

Wenn eine Spinne nach unten fällt, weil sie nicht richtig getroffen wurde, wartet sie unten mit einem unvermeidlichen, giftigen Biß. Bei den Eiern der Skorpione sollte man jeden Schuß planen. Ei zerschießen, Skorpion näher kommen lassen und erledigen. Andernfalls wird bei wildem Herumgeballer jedes Ei zerstört und Jack hätte alle Skorpione auf einmal am Hals! Danach folgt die wohl härteste Nuß mit der Riesengrille. Wichtig! Zuvor hatte Jack gerade die letzte Möglichkeit im Spiel, Energie aufzufrischen. Die Grille muß in einem Zug erledigt werden, da sie sich beim Verlassen des Bildes regeneriert. „Schuß, nachladen, Schuß, nachladen“ ist wohl die beste Taktik! Hat man es geschafft, so folgen zwei Riesenhummer und ... VORSICHT ... zwei Skorpione an





# BERMUDA SYNDROME

## KOMPLETTLÖSUNG

der Höhlendecke. Etwas weiter kommt Jack zu einer Art Seelilie, Natalia stellt sich drauf und Jack begibt sich auf Tauchstation, um den Stiel der Seelilie abzutrennen. Links unter dem Felsen taucht er ins nächste Bild, während Natalia davonschwebt. Bevor Jack nach dem Auftauchen weitergeht, sollte man das Gewehr trocken lassen, da sich das bekannte Eier-Scorpion-Spiel noch zweimal wiederholt. Zwei Etagen tiefer, rechts runter, wieder links, findet man einen Stein, den man auf die Seelilie legt. Wieder tauchen, Stiel durchschneiden und gemeinsam mit Natalia in die Lüfte entschwinden, nachdem man den Stein ins Wasser geworfen hat. Beim goldenen Drachen bekommt Natalia noch ein Küßchen...

Völlig alleingelassen geht Jack ins Wasser.

**TIP:** Mit gehaltener Cursortaste schwimmt Jack 'ne Ecke schneller!

Bei der Seelilie wird von links gesehen der zweite und dann der vierte Stiel durchtrennt. Falls nötig, noch einmal tief Luft holen. Hinweis: drei Luftblasen werden mindestens gebraucht, um zurückzuschwimmen, und vier Luftblasen, um wieder aufzutauchen, nachdem man den dritten Stiel getrennt hat. Nach dem dritten Stiel an der Lilie entlang auftauchen und oben rechts den Ankylosaurus aus der Höhle locken. Am besten besteigt man die nebenstehende Säule. Dann abwarten, bis der Ankylosaurier mit seinem Keulenschwanz ausholt, um die Säule links mit einem Sprung zu verlassen. Man nimmt die beiden Steine mit und legt sie auf die Seelilie. Dann tauchen, den letzten Stiel durchschneiden, hoch auf die Seelilie, Steine ins Wasser werfen, und schon befindet man sich auf der schwebenden Insel.

### Auf der schwebenden Insel

**TIP:** Grundsätzlich sollte sich Jack in der Mitte der Insel aufhalten, da er ständig von Rhamphorhynchis und Pteranodonnen attackiert wird. So entgeht er einem tödlichen Sturz!

Die Insel wird mit den Cursortasten gesteuert, und zwar solange, bis eine riesige Steinsäule am linken Bildschirmrand zu erkennen ist. Dort geht's dann aufwärts. Mit gezogenem Schwert verteidigt sich Jack gegen die geflügelten amorähnlichen Kreaturen, die gegen Bleikugeln immun sind. Dann links oben weiterschweben. Bei der Löwen-Statue springt Jack „an Land“ und führt ein Gespräch mit Fürst Torklin. Nach seinem Ableben erhält Jack den goldenen Schlüssel für das Tor des Schlosses. Zurück auf der Insel nur noch nach unten lenken, bis die Insel steht. Ein gewagter Sprung überzeugt schließlich auch Natalia!

### Unterhalb der Schloßgemäuer

Zuerst wird das Tor mit dem Schlüssel geöffnet. Rechts geht Jack oberhalb am Coccoon vorbei, legt den Hebel darunter um und geht links herum vier Etagen nach oben. Wichtig! Bevor man das nächste Bild betritt, sollte man mit Anlauf springen, da sonst selbst beim kleinsten Schritt ein tödlicher Absturz droht! Zurück beim Coccoon wird dieser kurzerhand angerollt. Wieder runter, den Hebel drücken und weiter nach links gehen. Mit einem Schuss wird der rechte Coccoon zerstört, der für Natalia einen Teppich auslegt. Hinweis: von nun an wird das Gewehr nicht mehr gebraucht, da alle folgenden Gegner nur mit dem Schwert bekämpft werden können. Jetzt mit Anlauf (Absprung am äußersten Rand) den Riesensprung von oben wagen. Den linken Coccoon abschließen und Natalia holen. Nun links am Podest hoch und die Wache mit dem Schwert besiegen. Weiter links zum Brunnen gehen, den man mit einem Hebel auf die niedrigste Stufe reguliert. Zurück zu Natalia, ins vorhergehende Bild, Anlauf, Sprung und oben weiter nach rechts



gehen. Den Hebel umlegen und an der Zugbrücke herunterklettern. Den Hebel ziehen und wahlweise schwimmend oder oben entlang nach rechts zum unteren Weg bewegen. Hier müssen weitere Wachen erledigt werden, bevor man den nächsten Hebel ziehen kann. Natalia wird geholt, und gemeinsam geht's zurück zur Zugbrücke. Der rechte Hebel bewegt die Zugbrücke nach unten. Links zwei Etagen nach oben, Natalia auf der Platte stehen lassen und unterdessen den unteren Hebel ziehen. Wieder oben bei Natalia geht's dann zu den Eingangshallen.

### Im Schloß

In den Eingangshallen begegnet man drei weiteren Wachen, die sich anschließend als Schlangemenschen entpuppen. Jack zeigt seine Schwertkünste und trifft danach auf seinen Erzfeind Telquad.

Nach den ersten Kampfproben verschwindet Telquad! Über die Podeste erreicht Jack mit einem Sprung die rechte Seite und gibt Telquad seine Klinge zu spüren. Es kommt heraus, daß es sich ebenfalls um einen Schlangemenschen handelt: Telquad glaubt wohl auch, daß Jack ein bißchen zu schwach ist...

**Aber: das stimmt nicht! Die Programmierer haben wohl bald den zweiten Teil von Bermuda Syndrome fertig. Oder sollte man dem König von Ijagmar etwa keinen Glauben schenken?**

Michael Di Caprio







# STONEKEEP

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 3

**Auf geht's in die letzte Runde! Sie sind nur noch wenige Schritte von der Lösung entfernt. Allerdings hat Ihnen der Schattenlord noch einige schwere Brocken in den Weg gelegt, aber mit dieser Komplettlösung sollten Sie reibungslos durchkommen.**

### FAERIE REALMS

Gleich am Eingang treffen Drake und seine Kumpanen auf die „lustigen“ Faeries, die zwar allerlei Schabernack treiben, jedoch sonst als eher harmlos einzuzordnen sind. Nach der ersten Biegung erscheint Sweetie (2), die unbedingt ihren Kranz aus Gänseblümchen (Daisy Chain) zurück haben möchte. Diesen finden Sie wenige Schritte weiter bei (6). Sie erhalten dafür ein Kleeblatt. Bei (7) finden Sie eine kleine Torte und eine Violine. Die Violine geben Sie der Faerie bei (4); dafür erhalten Sie die Hose eines Narrenkostüms. Den Kuchen werden Sie bei (14) los, im Austausch bekommen Sie den Silver Key. Bei (7) liegt ein Buch mit wunderschönen Gedichten herum, für das Ihnen Giggie (8) den Golden Key gibt. Mit Murph können Sie bei (10) ein wenig trainieren und Ihre

Fähigkeiten verbessern: keine Angst, Sie können ihn nicht verletzen! Bei (11) erhalten Sie ein leeres Blatt Papier, das später noch gebraucht wird. Winkle (12) möchte gerne seine Trommel, die Sie bei (20) finden können, zurück haben. Dafür gibt er Ihnen die Narrenkappe. Snort (12) benötigt eine Flasche, Moos und Thymian, um eines seiner leckeren Wurzelbiere brauen zu können. Diese Zutaten finden Sie überall in den Faerie Realms.

Das fertige Bier geben Sie Chuckle (13). Winkle (14) hätte gerne den „Last Tome of the Elves“, jedoch konnten wir diesen Gegenstand nicht finden. Macht nichts: das Spiel lässt sich auch so lösen. Noch eine Narrenkappe finden Sie ganz in der Nähe (18). Tief in den Troll Realms treffen Sie bei

(16) auf Sparkle, eine Fee, die fortan mit Ihnen reisen wird. Einen mächtigeren Zauberstab, den Elfstaff finden Sie bei (17) und bei (19) machen Sie Bekanntschaft mit der bitterbösen Trollfamilie. Diese Kreaturen werden allerdings nur für das menschliche Auge sichtbar, wenn man ein Kleeblatt mit sich führt - aber das hat man ja von Sweetie bekommen. Letztlich müssen Sie nur noch der Königin aller Faeries einen Besuch abstatten. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie beide Schlüsseln in das sehr schwer zu erkennende Schlüsselloch (an der rechten Wand, ganz unten) stecken. Um den Thronsaal zugänglich zu machen, müssen Sie noch einmal eine Primrose bei (5) platzieren und dann zweimal um den Block in der Mitte herumlaufen. Jetzt steht bei (3) die Königin Rede und Antwort.

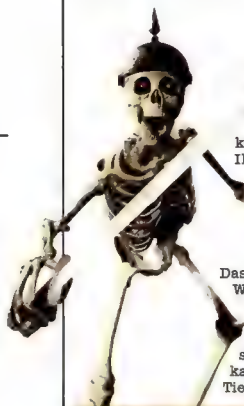
### ICE CAVERNS



In diesem Level gibt's nur wenig zu tun. Sie sollten aber unbedingt auf die Eiszapfen schleudernden Schneekugeln achten. Am besten legen Sie außerhalb einen magischen Ring an und teleportieren sich ständig hin und her, so können Sie die Schneekugeln sehr schnell und effektiv mit Feuerbällen erledigen.

Die Ioe Shargas sind sehr hilfsbereit. Bei (2) treffen Sie eine Heilerin und bei (3) befindet sich Kandoc, der Anführer dieser kleinen Gruppe. Er hilft Ihnen weiter, sobald Sie das magische Feuer - seiner Meinung nach die einzige Waffe, mit der die Ioe Queen besiegt werden kann - gefunden haben. Einen weiteren Mitstreiter treffen Sie bei (4). Enigma kann aus dem Eis befreit werden, wenn Sie einen einfachen (1) Feuerspruch auf ihn abfeuern. Wichtig! Dieser Spruch darf nicht zu stark sein, sonst nimmt Enigma Schaden und greift an! Krazak verläßt daraufhin die Gruppe!

Bei (5) finden Sie das magische Feuer und kurz davor (6) eine magische Rüstung. Einen weiteren vereisten Helden finden Sie bei (7). Auch Nigel können Sie mit einem Zauberpruch auftauen: er zeigt Ihnen dafür einen Geheimgang! Jetzt zurück zu Kandoc. Sobald der Anführer der Ioe Shargas das magische Feuer sieht, öffnet er einen Geheimgang im Norden, so daß der Weg zur Ioe Queen (1) endlich freiliegt. Sie kann mit einigen schweren Feuerbällen leicht zur Strecke gebracht werden. Wenn's knapp werden sollte, wegbeamen, Energie aufladen und weiter bearbeiten!





# STONEKEEP

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 3



### GATE OF THE ANCIENTS

Dieser Level zeichnet sich durch unglaublich viele Teleportfelder, Fallen und diverse Ungereimtheiten aus. Am besten laufen Sie alles ab und ziehen die beiden Karten (die Pits gehören auch dazu) zu Rate, wenn Sie einmal nicht mehr weiterkommen.

- (1) - eine sehr seltsame Rune
- (2) - ein extrem starker Helltrank
- (3) - Sturdy Key
- (4) - Eagle Key
- (5) - Transfer Portal Device ausschalten
- (6) - Geheimschalter



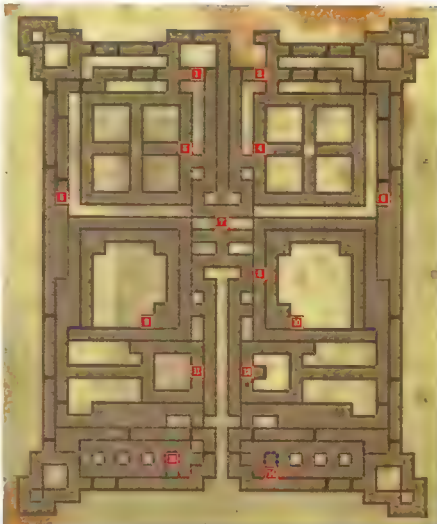
### THE PITS

Auch hier laufen Sie am besten alles ab. Bei (3) müssen Sie die grüne Kugel benutzen, um nach oben zu schweben. Dahinter befindet sich ein Geheimgang (wie Sie auf der Karte zu Gate of the Ancients sehen können), durch den Sie nun endlich zum Ausgang gelangen.

- (1) - Safrinis Orb
- (2) - Wolf Key
- (4) - Duck Ring
- (5) - Entenstatue (heilen!)

### PALACE OF SHADOWS

Dieser Level zeichnet sich dadurch aus, daß die rechte Seite ein exaktes Spiegelbild der linken Seite ist, d. h. wenn Sie alle Monster auf der linken Seite beseitigen, so sind auch die Monster auf der rechten Seite verschwunden. Das ist aber nicht unbedingt notwendig. Wenn Sie Ihre Gruppe mit allen bisher verfügbaren Schutzzaubern (die natürlich mit Metarunen verstärkt wurden) belegen, machen die Gegner nicht einen Schadenspunkt!



Bei (1) und (2) befinden sich zwei mystische Symbole in der Wand. Sie haben allerdings nur ein Icon! Sie müssen sich also für eine Seite entscheiden, wenn Sie diesen Level beginnen. Wenn Sie das Icon einsetzen, öffnet sich die Tür bei (3) und (4) finden Sie zwei Portale. Beide Portale bringen Sie jeweils auf die andere Seite.

Das Portal (5) bringt Sie hingegen in das schneckenförmige Labyrinth bei (9). Das gleiche umgekehrt: das Portal (6) bringt Sie zum Endpunkt (10). Bei (6) finden Sie eine riesige Orb, die Sie mit dem entsprechenden Zauberspruch verkleinern und mitnehmen können. Das sollten Sie allerdings erst am Schluß angehen. Zuvor gehen Sie noch zu den Punkten (13) und (14). Hier können Sie die mächtigste Waffe im Spiel abgreifen. Befolgen Sie lediglich die Anweisungen auf den Schildern und hören Sie auf Ihre Gruppenmitglieder. Jetzt müssen Sie nur noch im richtigen Augenblick zugreifen (wir haben uns für das Schwert entschieden). Schließlich befindet sich bei (11) wieder ein Portal, das Sie zu (12) bringt. Jetzt müssen Sie nur einen Feuerball auf die Wand werfen und schon öffnet sich das Tor zu Khuul Kuums Tower.

### KHUULL KHUMMS TOWER - 1ST LEVEL

Khuul Khuums Tower ist eigentlich nicht mehr als ein Samelsurium an geheimen Durchgängen und versteckten Schaltern. Deshalb sollten Sie alle Gänge, die Sie auf diesen Karten sehen, genauestens ablaufen. Wichtig: Bei den Staub-







# STONEKEEP

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 3



tafeln können Sie Ihre Lebensenergie hochpowern - auf bis zu 990 Punkte! Sie wischen einfach mit der Hand an der Tafel herum und bekommen gewaltigen Schaden. Aber für jeden Schadenspunkt erhöht sich Ihre maximale Lebensenergie um zwei Punkte! Wenn Sie die Tafeln lesen möchten, dann müssen Sie diese mit einem Eimer Wasser „abducken“! Einen Brunnen finden Sie in der Lair of the Dark Dwarves. Den Zugang finden Sie ebenfalls in diesem Level.

- (1) - erste Tafel mit giftigen Staub
- (2) - Amulett
- (3) - Zwerg (Brechtstange)
- (4) - Schalttafel (Lösungskarte bei den Zwergen)
- (5) - zweite Tafel mit giftigen Staub
- (6) - magisches Symbol (Kreuz)

### LAIR OF THE DARK DWARVES



In diesem kleinen Kellerschoß von Khuul Khuum treffen Sie auf sehr entfernte, böse Verwandte von Farli dem Zwerg. Diese werfen mit Brandflaschen nach Ihnen, die erheblichen Schaden anrichten können. Sollte also so ein Wurfgeschoss auf Sie zufliegen, reicht eine schnelle 45 Grad-Drehung aus, um Schlimmes zu verhindern. Ihre Gefährten nehmen bei dieser Aktion jedoch Schaden.

- (1) - Brunnen
- (2) - Mana-Circle
- (3) - Schalter für Geheimgang
- (4) - Bohrer (nutzlos)
- (5) - Schalter für Geheimgang
- (6) - Loch in der Decke (kein Durchgang)

### KHUUL KHUUMS TOWER - 2ND LEVEL

Bei (1) finden Sie ein Portal, das Sie zu (3) bringt. Auf eine magische Barriere treffen Sie bei (2); diese verschwindet später automatisch. Ein Ankh und ein Portal, das Sie zu (6) bringt,



finden Sie bei (5). Schließlich finden Sie noch eine Möglichkeit, das magische Kreuz einzusetzen (7). Achten Sie darüber hinaus unbedingt auf Teleportfelder, die Sie an eine andere Stelle des Labyrinths transportiert.

### KHUUL KHUUMS TOWER - 3RD LEVEL

Hier heißt es wieder einmal: Augen zu und durch, denn viel zu holen gibt es nun wirklich nicht. Bei (2) finden Sie ein weiteres magisches Symbol (Schlange). Jetzt sollte es möglich sein, das mysteriöse Portal bei (1) zu durchschreiten, da Sie nun im Besitz aller benötigten magischen Gegenstände sind. Im nächsten Level sollten Sie jeden Schritt mit Bedacht wählen...



### KHUUL KHUUMS TOWER - 4TH LEVEL



In der Mitte dieses Levels befindet sich Khuul Khuum, der Schattenlord. Er steht mitten in der Apparatur, mit der er die anderen Götter in Planet-Kugeln verwandelt hat. Sie müssen jetzt folgendermaßen vorgehen: sperren Sie den Schattenlord schon, bevor Sie mit ihm sprechen, an zwei Seiten ein. Wenn es nun zum Kampf kommt, laufen Sie um ihn herum, setzen die beiden fehlenden Planeten ein

(welche ist egal), und schon verwandelt sich Khuul Khuum in eine sonnenähnliche Kugel. Jetzt müssen Sie nur noch das letzte Rätsel lösen. Die Planeten müssen in der richtigen Reihenfolge aufgestellt werden. Kleiner Tip: in jedem handelsüblichen Lexikon befindet sich eine Tabelle!



# KURZTIPS

## WWF WRESTLEMANIA

### UNDERTAKER

Schlag	Position	Kombination
Zooische		u, ru, r, p
Piledriver	Schwitzkasten	u, u, sp
5 Schläge	Schwitzkasten	r, r, sk
Fledermäuse	Gegner am Boden	u, sp
Dämonenschleßen	Schwitzkasten	r, r, k
Jokeslam	-	u, u, sk
Standing Dropkick	-	3 Sekunden sk

### HITMAN

Sharpshooter	Gegner am Boden	u, u, sp
Piledriver	Schwitzkasten	r, r, sp
5 Tritte	Schwitzkasten	r, r, k
Augenkratzen	-	3 Sekunden p
Bulldog	-	3 Sekunden sp
Standing Dropkick	-	3 Sekunden sk

### DOINK

Piledriver	Schwitzkasten	r, r, sp
5 Schläge	Schwitzkasten	r, r, sk
Electrohand	-	3 Sekunden p
Standing Dropkick	-	3 Sekunden sk

### SHAWN MICHAELS

Super Headbut	Schwitzkasten	r, r, sk
Frankensteiner	Schwitzkasten	r, r, sp
Frankensteiner	Gegner in die Seile	l, sk
German-suplex	-	3 Sekunden p
Standing Dropkick	-	3 Sekunden sk

### RAZOR RAMON

Super Uppercut	Schwitzkasten	u, u, sp
Teppichklopfen	-	u, u, k
Standing Dropkick	-	3 Sekunden sk

### YOKOZUNA

Super Uppercut	Schwitzkasten	u, u, sp
Headsmash	Schwitzkasten	r, r, sp
Halfpiledriver	Schwitzkasten	u, u, sk
Salz streuen	-	3 Sekunden p
Standing Dropkick	-	3 Sekunden sk

### BAM BAM BIGELOW

Halfpiledriver	Schwitzkasten	r, r, sp
Superpiledriver	Schwitzkasten	u, u, sk
Überwurf	Gegner in die Seile	r, sp
Neckbreaker	-	3 Sekunden sp
Backbreaker	hochnehmen	u, u, sk
Standing Dropkick	-	3 Sekunden sk

### LEX LUGER

Gewichte werfen	Schwitzkasten	r, r, sk
Legbreaker	Schwitzkasten	u, u, sk
Sliding Elbow	-	r, r, p
Double Kendeblow	-	3 Sekunden p
Keule	-	r, r, sk
Standing Dropkick	-	3 Sekunden sk

### Legende:

r = rechts u = unten ru = rechtsunten k = Kick  
sp = Superpunch sk = Superkick

Bastian Droof

## DUNGEON MASTER 2

Die Endsequenz des Spiels läßt sich auch gleich am Anfang des Spiels bewundern. Dazu benennen Sie einfach die Datei „INTRO.\*“ in „END.\*“ um, und nach Spielstart können Sie statt des Intros den Schluß des Spiels genießen.

Markus Tamm

## DESTRUCTION DERBY

Wenn Sie bei Destruction Derby aufgefordert werden, Ihren Namen einzugeben, sollten Sie einmal „IDAMAGE!“ eingeben. Ab diesem Zeitpunkt ist es dem Computer nicht mehr möglich Ihr Auto zu beschädigen.

Jörg Heilemann

## CRUSADER NO REMORSE

Wenn Sie das Spiel starten, sollten Sie beim DOS-Prompt einmal folgende Zusätze anhängen:

CRUSADER -warp X -skill Y -egg 250 (Enter)

X steht dabei für den gewünschten Anfangslevel (1-16)

Y steht für den Schwierigkeitsgrad (1-4)

Der Zusatz -egg 250 bringt Sie in einen Bonusraum, in dem es Waffen, Munition und noch ein paar andere nützliche Gegenstände zu ergattern gibt.

Jens Uepping

## ISHAR 1, 2, 3

Diese Tastenkombinationen lassen sich bei allen drei Ishar-Teilen gleichermaßen anwenden. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß der Mauszeiger sich am äußersten linken Punkt des Bildes befindet.

Für maximale Lebenspunkte gleichzeitig die Tasten STR, ALT und V drücken.

Um die Zeit eine Stunde vorzustellen, gleichzeitig STR, ALT und A drücken.

Um schnellstmöglich an viel Geld zu gelangen, sollten Sie sich die Wachen der Innenstadt vorknöpfen, da diese immer ungefähr 35.000 Gold nach einem Kampf zurucklassen. Hierbei ist die Tastenkombination zum Aufrufen der Lebensenergie sehr hilfreich.

Christoph Zobel

## ACTION REPLAY CODES

Für den Extreme Pinball sollten Sie einmal folgende Codes für unendlich viele Bälle ausprobieren.

Tisch	Code	Adresse
Blood	PIN4048E0D01	4000:A7FD
Fantasy	PIN1044820A01	3000:B46A
Pool	PIN6047A0F01	3000:965F
Nova	PIN304960301	7000:479A
Odyssee	PIN704B70201	4000:DEC2

Jürgen Schröder

## WORMS

Wollen Sie bei Worms mehr als nur einen Zug haben, wählen Sie einfach (mit F3) die Shotgun an, und laufen Sie mit einem Wurm in eine Mine. Wenn Ihr Wurm wieder einsatzbereit ist, können Sie mit den Tasten F1-F4 die Waffen Bazooka, Homing Missile, Grenade, Cluster Bomb, Uzi, Fire Punch und Dragonball beliebig oft benutzen.

Johannes Fritsche





## Coupon

## Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM.

Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

**Computer Verlag  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Kleinanzeigen  
Isarstraße 32-34  
90 451 Nürnberg**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

**Private Kleinanzeigen:** maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich  
**alle Rechte** an den angebotenen  
Sachen besitze.

**DM 5,-** liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

**Anschrift**

## Private Kleinanzeigen in



Unterschrift

On

Deforum

**COUPON**

**FÜR  
PROGRAMMENSENDUNGEN**

**KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG**

Vorname, Name

.....  
Straße, Hausnummer

PLZ. Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, un-

- ☐ Cheatprogramm
- ☐ Spiel
- ☐ Level

..... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.

In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

**COUPON**

**FÜR  
COMMAND & CONTACT**

**KENNWORT: COMMAND & CONTACT**

Ich möchte ☒ teilnehmen ☐ ausscheiden  
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

..... xx xx xx .....

Straße, Hausnummer

PLZ. Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen“ angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

## EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielhilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. Sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.
5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.
6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

**Computec Verlag**  
**Redaktion PC GAMES**  
**Kennwort: TIPS & TRICKS**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

**Garantie**

## COVERDISK UND CD-ROM 3/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM) an folgende Adresse:

**Astat Media GmbH**  
**Reklamationen PC Games**  
**Am Steinacher Kreuz 22**  
**90 427 Nürnberg**

### PC GAMES 3/96

☐ DISKETTE ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

### COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

**Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?**

- ☐ Ja  
☐ Nein

**Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?**

- ☐ bis zu einer Woche  
☐ länger als eine Woche  
☐ länger als drei Wochen  
☐ länger als vier Wochen

**War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?**

- ☐ Ja, Ausgabe \_\_\_\_\_  
☐ Nein

**Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?**

**Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht):** \_\_\_\_\_

**Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?**

- ☐ Ja  
☐ Nein

Schicken Sie den Coupon  
an folgende Adresse:

**Computec Verlag**  
**Redaktion PC Games**  
**Kennwort: PCG Q-CHECK**  
**Isarstraße 32-34**  
**90 451 Nürnberg**

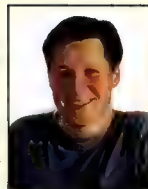


# EGames CD-ROM

# CD-ROM 03/96

Wenden Sie Ihren Blick doch einmal nach links. Sie sehen: Zu unseren Coupons für Reklamationen und Kleinanzeigen kommen ab dieser Ausgabe noch zwei weitere dazu. Zum einen müssen Sie jetzt nicht mehr auf Postkarten herumkritzeln, um sich an unserer Modemspiel-Aktion „Command & Contact“ zu beteiligen - obwohl wir uns über die Ansichtskarten aus ganz Deutschland natürlich gefreut haben. Zum anderen haben wir einen weiteren Coupon vorbereitet, der noch mehr Leser als bisher dazu anspornen soll, ihre selbstentwickelten Maps, Editoren und Spiele einzuschicken. Ein herzlicher Dank geht übrigens an diejenigen Leser, die uns ihre Eigenentwicklungen bereits zukommen ließen - Ihre Werke werden Sie auf der nächsten Ausgabe der CD-ROM finden (sofern Sie uns das überhaupt erlaubt haben). Aber nun sollten wir mal einen Blick auf den Inhalt der vorliegenden PC Games-CD-ROM werfen. Sofort nach dem Einlegen werden Sie sehen, daß sich an der Präsentation so einiges geändert hat. Mit animierten Icons und allerlei grafischen Spielereien sind wir den Forderungen des Zeitgeists nachgekommen, der meinte, wir könnten das Ganze noch „etwas cooler gestalten“, um das Outfit unseres Menüs noch weiter „zu toppen“. Vor allem die Demo-Rubrik kann sich diesmal wieder sehen lassen. Neben dem langersehnten Descent 2 von Interplay haben wir 20 weitere interessante Demos für Sie

aufgestöbert. Vor allem der Spielegigant Sierra ist mit vier guten Spielen aus diversen Genres gut vertreten, aber auch Bullfrog rückte erste bewegte Bilder zu seinen kommenden Highlights Dungeon Keeper und Syndicate Wars heraus. Was uns an der Gesamtheit der Demos in diesem Monat besonders gefällt, ist die zunehmende Scheu der Hersteller, bestimmte Spiele nur auf der Windows 95-Schiene zu publizieren. Anscheinend waren die Verkaufszahlen der ersten reinen Win95-Produkte nicht ganz so berauschend, wie sich manch ein Programmierer erhofft hat. Für unsere Leser ist das freilich nur gut: wer den Windows-Umstieg noch nicht gewagt hat, wird auch in nächster Zeit erst einmal nicht dazu genötigt.




Im Sinne des Zeitgeists grüßt Sie Ihr  
Thomas Borovskis

Absolute Zero (DOS).....	27
Albion (DOS).....	27
Conquest of the New World (DOS).....	27
Creation (DOS).....	27
Descent 2 (DOS).....	27
Dungeon Keeper - selbstlaufende Demo (DOS).....	28
Earthsiege 2 (Win 95).....	28
Ice & Fire (Win 3.1/Win 95).....	28
Pinball 95/Full Tilt! (Win 95).....	28
Pro Pinball (DOS).....	29
Professor Tims verrückte Werkstatt (Win 3.1/Win 95).....	29
ron Trainer 2 (DOS).....	29
Rise 2: Resurrection (DOS).....	29
Silent Hunter (DOS).....	30
Space Bucks (Win 3.1/Win 95).....	30
Star Rangers (DOS).....	30
Steel Panthers (DOS).....	30
Syndicate Wars (DOS).....	31
This Means War! (Win 3.1/Win 95).....	31
Torin's Passage (Win 3.1/Win 95).....	31
Unnecessary Roughness '96 (DOS).....	31

CivNet Patch.....	32
Frontier: First Encounters Floppy V1.06.....	32
Frontier: First Encounters CD-ROM V1.06.....	32
THE CIVIL WAR: 1861 - 1864 V1.1.....	32
Crusader: No Remorse V1.21P.....	32
NHL 96 Patch.....	32
Stonekeep V1.1.....	32
PBA Bowling Win 95 Update V1.1.1.....	32
The Need for Speed Patch.....	32
Empire 2 Update.....	32
Unnecessary Roughness '96 Patch.....	32
Thunderscape Patch.....	32
Wing Commander 4 Demo Patch.....	32
Absolute Zero V1.04.....	32
The Riddle of Master Lu V2.05.....	32

Elektronische Kleinanzeigen.....	32
Tips&Tricks-Datenbank.....	
Command & Contact.....	31

# INHALT

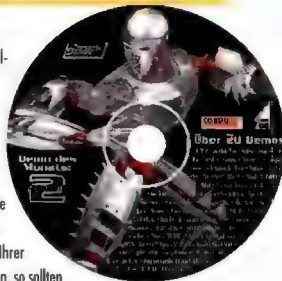


Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT“ aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von

Hand“, das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

## Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer“ Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:“ oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.



**Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie ab dieser Ausgabe im Tips&Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren“.**

## Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl

**Jetzt neu: Unter Windows 95 einfach START.BAT doppelklicken!**

„Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten“ herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepasst. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wol-

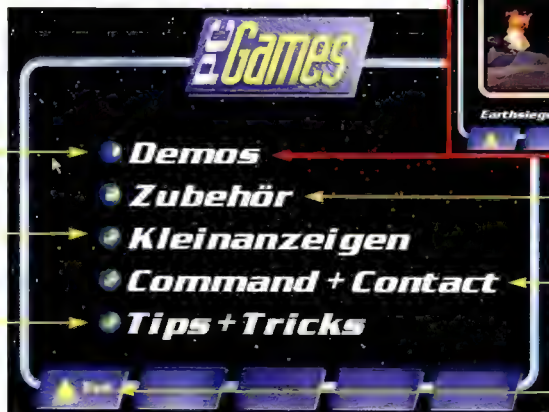
len, klicken Sie bitte die Datei „START.BAT“ doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Damit Sie jedoch nicht auf diese Spieledemos verzichten müssen, starten Sie sie einfach vom MS-DOS-Modus aus. Wenn es beim einen oder anderen Spiel besondere Anmerkungen gibt, finden Sie diese auf den folgenden Seiten.



Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips&Tricks-Datenbank



Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command & Contact-Leser-Aktion

Zurück zu DOS







### Absolute Zero

Domark präsentiert mit Absolute Zero ein Baller-Vergnügen im Weltall. Im Klartext erwartet Sie Action pur, eingebettet in detaillierter SVGA-Grafik und verfeinert mit Gouraud Shading. Als weitere Highlights gelten die Silicon Graphics-Sequenzen und ein fulminanter Audio-Soundtrack. Zwei der insgesamt 30 abwechslungsreichen Levels dürfen ausprobiert werden. Um möglichst schnell ins Spiel zu kommen, klicken Sie im Hauptmenü zu Spielbeginn auf den kleinen Bildschirm in der rechten unteren Ecke, wählen Sie im nachfolgenden Bildschirm eine der beiden Missionen aus und klicken Sie ein zweites Mal auf die rechte untere Anzeige. Die Readme-Datei im Absolute Zero-Verzeichnis enthält weitere Informationen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (VESA-kompatibel), Joystick und Maus werden unterstützt

#### Grundlegende Spielsteuerung

Taste	Aktion
1-0	Geschwindigkeit in 10%-Schritten verändern
+/-	Geschwindigkeit in 1%-Schritten erhöhen/reduzieren
Cursorstasten	Bewegungsrichtung verändern
Leertaste/Joystick-1	Momentan gewählte Waffe abfeuern
W/Joystick-2	Nächste verfügbare Waffe auswählen
[TAB]/Joystick-4	Zielsystem auf nächstgelegenes Ziel aufschalten
O	Outside View
P	Spiel pausieren
[F5]	Spiel verlassen
G	Gitterraster über Gelände aktivieren
Y	Kompass ein-/ausschalten
C	Radarschirm ein-/ausschalten



### Albion

Ein zauberhaftes VGA-Rollenspiel von Eric Simon und den Programmierern der legendären Ambermoon-/Amberstar-Serie präsentiert Blue Byte. Geboten werden neben aufwendigen, handgemalten Grafiken und einem ideenreichen Soundtrack sorgfältig arrangierte Dialoge, die viel zur außergewöhnlichen Atmosphäre von Albion beitragen. Zwei Levels dieser erst im Januar 96 veröffentlichten Neuheit können Sie ohne Einschränkungen testen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, Maus

### Conquest of the New World



Parallax Software, die Schöpfer von Descent, wandeln auf den Spuren von Colonization - allerdings mit hochauflösenden, gerenderten 3D-Grafiken! In Conquest of the New World entdecken Sie z. B.

als Holländer, Spanier oder Engländer im 15. und 16. Jahrhundert das von Indianern besiedelte Nordamerika. Zahlreiche Features, wie das ungewöhnliche 3D-Kampfsystem und eine Multiplayer-Option, machen das Strategiespiel zum starken Konkurrenten für den beliebten Sid Meier-Klassiker. In unserer Demoversion haben Sie die Möglichkeit, zwei Szenarien ohne Einschränkung anzuspüren. Um sich mit der Bedienung vertraut zu machen, empfiehlt es sich, im Hauptmenü zunächst das Tutorial-Szenario anzuwählen. Dort werden Ihnen haarklein alle Programmoptionen und das Gameplay erklärt. Wenn Sie mit dem Tutorial-Level fertig sind, können Sie noch ein weiteres Szenario über 15 Spielrunden antesten. Die Datei README.TXT im Spiel-Verzeichnis hilft Ihnen einige zusätzliche Infos.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66 (Pentium 60 empfohlen), 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (VESA-kompatibel), Maus

### Creation

Die britischen Hit-Programmierer von Bullfrog tauchen unter - zumindest mit ihrer ungewöhnlichen Produktion namens Creation. An Bord eines U-Bootes erforschen Sie die geheimnisvolle Unterwasserwelt und erleben dabei die ungeheuerlichsten Abenteuer. Begeben Sie sich schon jetzt auf eine digitale Entdeckungsreise - umgeben von Kille-Wälen und farbenprächtigen Fisch-Schwärmen. Die spielbare Alpha-Version vermittelt einen ersten Eindruck der stimmungsvollen Unterwasser-Grafik und des eigenartigen „Fluggefühls“ im Ozean. Da für die nächsten Monate noch weitere Demoversionen geplant sind, sind die Aktionsmöglichkeiten in dieser Version noch stark eingeschränkt. Die vorliegende Demo soll lediglich einen Eindruck der 3D-Grafik und Spielstimmung vermitteln. Für die Steuerung Ihres U-Bootes benutzen Sie die Maus und die unten aufgeführten Tasten.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

#### Steuerung des U-Bootes

Taste	Aktion
[STRG]/[SHIFT]	Tauchtiefe höher/tiefer
[Cursor links]	Nach links gleiten
[Cursor rechts]	Nach rechts gleiten
[Cursor oben]/[Cursor unten]	Geschwindigkeit erhöhen/vermindern

### Descent 2

Bestückt mit zehn komplett neuen Waffen ziehen Sie an Bord Ihres Raumgleiters in eine fulminante 3D-Schlacht (bestehend aus 30 Levels), in denen Ihnen mehr als 30 Roboter-Gegner das Leben zur Hölle machen. Der zweite Teil von Descent (dem 3D-lastigsten aller 3D-Action-Spiele) lockt u. a. mit einer stark verbesserten Grafik-Engine und phantastischen Effekten! Im Anschluss finden Sie eine Liste der wichtigsten Steuerkommandos, mit deren Hilfe Sie sofort loslegen können. Weitere Informationen und technische Hilfestellung finden Sie in der Datei README.TXT im Descent 2-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33 (Pentium 60 empfohlen), 8 MB RAM (16 MB RAM dringend empfohlen)

#### Steuerung Ihres Raumgleiters

##### 1. Allgemeine Tastenbelegung

Taste	Aktion
[ESC]	Spiel abbrechen
1-5	Primäre Waffe auswählen
6-0	Sekundäre Waffe auswählen
[F1]	Hilfe-Bildschirm
[F2]	Options-Bildschirm
[F3]	Cockpit an/aus
[F4]	Autopilot-Markierung setzen
[ALT]-[F2]	Spiel sichern
[ALT]-[F3]	Spiel laden
[SHIFT]-[F1]/[F2]	Kameraposition einstellen
[SHIFT]-[F4]	Guide-Bot Steuerungs-Menü
[SHIFT]-1 - [SHIFT]-0	Kommando an Guide-Bot senden

[SHIFT]-[F7]	Joystick kalibrieren
[PAUSE]	SpieldPause
+/-	Fenstergröße verändern

### 2. Joysticksteuerung

Joystick vor/zurück	Fallen/Steigen
Joystick links/rechts	Nach links/rechts drehen
Button 1	Primäre Waffe abfeuern
Button 2	Sekundäre Waffe abfeuern

### 3. Tastatursteuerung

Taste	Aktion
Cursorstasten	Belegung wie beim Joystick
A/Y	Vorwärts/rückwärts beschleunigen
S	Nachbremser aktivieren
Q/E	Nach links/rechts gleiten
R	Nach hinten schauen
[TAB]	Automapping
H	Scheinwerfer an/aus
T	Energie in die Schilde umleiten
[STRG]	Primäre Waffe abfeuern
Leertaste	Sekundäre Waffe abfeuern
B	Bombe/Mine abfeuern

### 4. Steuerung im Automap-Bildschirm

Taste	Aktion
Cursorstasten	Karte drehen
A/Y	Zoom in/out
+/-	Darstellungsabstand vom Gleiter
1-9	Gesetzte Automap-Markierung auswählen
[STRG]-D	Automap-Markierung löschen



### Dungeon Keeper

Wenn es um richtungsweisende Spielideen geht, sind Peter Molyneux und seine Kollegen von Bullfrog (Magic Carpet, Theme Park, Populous usw.) ihrer Zeit meist weit voraus. Auch das von passionierten Rollenspielern sehnlichst erwartete Dungeon Keeper gehört in diese Kategorie und enthält atemberaubende, in Echtzeit berechnete 3D-Dungeons und furchterregende Monster. Die selbstläufende Demo vermittelt einen guten Eindruck von der Qualität der 3D-Grafik. Da die Demo komplett in Echtzeit abläuft, wird die Grafik des fertigen Spiels die gleiche Geschwindigkeit haben wie diese kurze Vorschau.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM



### EarthSiege 2

Wer höchste Ansprüche an Grafik und Sound eines PC-Spiels stellt, sollte auch ein ebenso edles System mitbringen: Teil 2 des fiesigen Roboter-Gemetzels EarthSiege aus dem Hause Dynamix nutzt die Multimedia-Fähigkeiten von Windows 95 für hochauflösende 3D-Grafiken mit feinsten Texturen und starkem Scrolling. Die spielbare Version liefert einen Vorgeschmack auf das in Kürze erscheinende Programm, hat aber auch entsprechend hohe Anforderungen an die Hardware: nur ein Pentium 90 mit 16 MByte RAM und Win 95 entlockt dieser Alpha-Version ihre wahren Fähigkeiten. Wir müssen Sie ausdrücklich darauf hinweisen, daß die Mindestanforderungen der endgültigen Version deutlich niedriger sein werden. Sobald eine Demoversion fertiggestellt ist, die sich mit weniger Hauptspeicher zufrieden gibt, werden wir diese selbstverständlich nachliefern. Obwohl es im fertigen Spiel eine weitaus größere Zahl von Tastatur-Kommandos geben wird, reichen die unten aufgeführten aus, um mit der Demoversion gut zurechtzukommen. Anstatt der Cursorstasten können Sie zur

Steuerung auch einen Joystick benutzen - diesen müssen Sie allerdings nicht im Spiel selbst, sondern über die Win 95-Systemsteuerung kalibrieren.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA-Grafikkarte

### Steuerung des Herts

Taste	Aktion
[Cursor links]/[Cursor rechts]	Nach links/rechts drehen
[Cursor oben]/[Cursor unten]	Vorwärts/rückwärts laufen
T	Automatisches Zielsuchsystem
1/1/K/M	Geschützturm ausrichten
[BACKSPACE]	Geschützturm zentrieren
[TAB]	Ziel auswählen
Leertaste	Feuer

### Ice & Fire

Teirfs-Erfinder Alexey Pajitnov und die Moskauer Software-Schmiede Animatex bringen die Herzen aller Windows-Fans zum Schmelzen: Ice & Fire ist ein flottes Action-Spiel, das wahlweise im Vollbild oder im Fenster abläuft. Mit Maus und Tastatur schleudern Sie Eis- und Feuerbällchen auf Ihre Gegner, die im Gegenzug auch Sie in handliche Tiefkühlkost verwandeln können. Falls die spielbare Demo auf Ihrem Windows-System zu langsam läuft, sollten Sie überprüfen, ob Sie Ihren Grafiktreiber auch tatsächlich auf 256 Farben umgeschaltet haben.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM (16 MB RAM empfohlen), Windows 3.1/95, SVGA-Grafikkarte

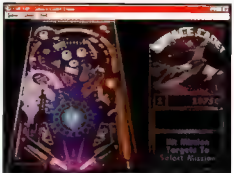
### 1. Steuerung im Labyrinth

Taste	Aktion
A	Eis-Blastor abfeuern
S	Feuer-Blastor abfeuern
[STRG]-A/S	Dauerfeuer
[SHIFT]-A	Eis-Missile abfeuern
[SHIFT]-S	Feuer-Missile abfeuern
[STRG]-[Cursor oben]	Springen
[STRG]-[Cursor links]	Nach links gleiten
[STRG]-[Cursor rechts]	Nach rechts gleiten
[ALT]-[F4]	Spielfeld
[ESC]	Hauptmenü
Z	Zoomfaktor verändern
[SHIFT]-[Cursor links/rechts], [BILD oben], [BILD unten]	Objekt aus Rucksack wählen
Leertaste	Objekt aktivieren
P	SpieldPause
[TAB]	Karte umschalten
H	Soldat um Hilfe rufen
E	Bombe zünden

### 2. Mausesteuerung

Um vorwärts zu laufen, positionieren Sie den Mauscursor oberhalb des Fadenkreuzes und drücken Sie die linke Maustaste. Je weiter der Cursor vom Bildschirm-Mittelpunkt entfernt ist, umso schneller ist Ihre Bewegung. Analog verhält es sich mit der Rückwärtsbewegung und Drehungen nach rechts und links.

Wer könnte einen Flipper besser simulieren als Sim-Spezialist Maxis? Pinball 95, das bis vor kurzem noch als Full Tilt durch die Computerspiel-Gazetten geisterte, bietet drei Tische („Space Cadet“ können Sie in dieser Demo probierspielen), ein realistisches Kugelverhalten und bleibt ausschließlich den PC-Besitzern mit installiertem Windows 95 vorbehalten! Eine weitere Einschränkung dieser Demoversion ist, daß dem Spieler nur ein Ball pro Partie zusteht. Da die Tasten für die Betätigung der beiden Flipper etwas seltsam auf der Tastatur verteilt sind, sollten Sie diese im Hauptmenü der Demo von Hand umkonfigurieren.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA-Grafikkarte

### Standard-Tastatursteuerung

Taste	Aktion
Leertaste	Ball einwerfen
Z	Linker Flipper
#	Rechter Flipper
X	Tisch von links anempfehlen
.	Tisch von rechts anempfehlen
[Cursor unten]	Tisch von unten anempfehlen

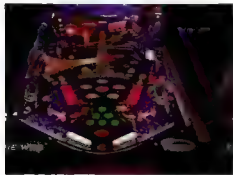




### Professor Tims ver-rückte Werkstatt

Das vielgelobte Tüftler-Programm „The Incredible Machine 2“ liegt nun in einer komplett überarbeiteten deutschen Version vor und entspricht einem gelungenen Mix aus Entertainment-Software und Denkspiel. Ziel ist es, originelle physikalische Probleme mit vorgegebenen Bauteilen zu lösen. Ein Editor und zahllose Soundtracks der unterschiedlichsten Stilrichtungen gehören zum Lieferumfang. Im Spiel erhalten Sie umfangreiche Erläuterungen über die Windows-Hilfe.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1/95



### Pro Pinball - The Web

„Das zur Zeit mit Abstand beste Pinball-Spiel für den PC“, urteilte kürzlich der Flipper-Experte der PC Games. Und recht hat er – allein ein Blick auf die technischen Daten und Fakten des High-End-Spiels zeigt die Ausnahmestellung in diesem trendigen Genre. Pro Pinball bietet sowohl die Optik als auch den Sound, wie man es aus der Spielhalle gewohnt ist. Da Pro Pinball nur über einen einzigen Tisch verfügt, wurde die Spielzeit in dieser Demo-Version von Empire auf 40 Sekunden beschränkt. Falls Ihr Rechner nicht über die geforderten 8 MByte RAM-Speicher verfügt, müssen Sie die Datei „WEB4MEG.EXE“ im Spielverzeichnis von Hand aufrufen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

### Standard-Tastatursteuerung

Taste	Aktion
[RETURN]	..... Demo starten
[SHIFT] links/rechts	..... Ball einwerfen
[SPACE]	..... linken/rechten Flipper betätigen
[ALT] links/rechts	..... Tisch von unten anrempeln
Cursorstasten	..... Tisch von links/rechts anrempeln
	..... Musikkautstärke verstellen



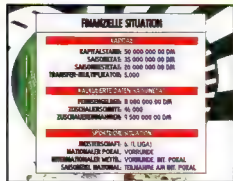
### rAn Trainer 2

Heute Deutscher Meister, morgen die Angst vor dem Abstieg: Der Nachfolger des beliebten rAn-Trainer von Greenwood Entertainment verpackt die Freuden und Nöte der Trainer-Prominenz in einer spannenden Wirtschaftssimulation. Prominente Namen wie Helmut Schulte und SAT 1-Moderator Johannes B. Kerner sorgen für Realitätsnähe und die Atmosphäre der rAn-Sport-show.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

### Der Einstieg in rAn Trainer 2

Nach dem Start des Programms wählen Sie aus einem Menü die Anzahl der Spieler (1 bis 4), die gewünschte Liga, den Schwierigkeitsgrad (Anfänger, Amateur, Profi) und geben anschließend Ihren Spielernamen ein. Ein abschließender Klick mit der rechten Maustaste bringt Sie direkt zu den



Auslosungen, die vor allem die Pokal-Spiele betreffen. Danach bekommen Sie Ihre Privat-Gemeinschaft zu Gesicht, in denen Sie per Mausclick auf bestimmte Einrichtungsgegenstände in verschiedene Menü-Verzweigen:

Fernseher	..... SAT1, Archiv, Statistiken, Datenbank
Stereosanlage	..... Hintergrundmusik auswählen
Tisch	..... Vertragsangebote
Vitrine	..... Optionen, Spielstände, Programm beenden
Balkontür	..... Weitergehen zur Vereinsanlage (auch mit rechtem Mausclick möglich)

Generell gilt, daß Sie mit einem rechten Mausclick JEDES Menü wieder verlassen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

Als hoffnungsvoller Nachwuchs-Trainer brauchen Sie zunächst einen Vertrag, den Sie mittels des Menüpunktes „Vertragsangebote“ abschließen. Sie entscheiden sich einfach für einen der aufgelisteten Vereine und können nun die Bedingungen samt Finanzen und bisherigen Erfolgen einsehen. Wenn Sie sich einig geworden sind, klicken Sie auf den Button „Vertrag annehmen“. Der zweite wichtige Bildschirm betrifft das Stadiongelände, wobei Sie per rechtem Mausclick zum Wohnzimmer wechseln können. Hier stehen folgende Optionen zur Auswahl:

Autogrammjäger	..... Image, Publicity
Stadion	..... Nächstes Spiel
Terminkalender	..... Termine
Manager im Vordergrund	..... Vereinsinfo
Telefonierender Manager	..... Vertrag ansehen, Neuer Co-Trainer
Trainer	..... Co-Trainer, Jugend, Training
Kühlergrill des Autos	..... Spielzug beenden

Es empfiehlt sich, zunächst den Trainingswochenplan mit dem Button „Co-Trainer, Jugend, Training“ festzulegen. Dort klicken Sie einfach einen Tag (wahlweise Vor- oder Nachmittag) an und wählen dann aus einer Liste das zu absolvierende Training. Alternativ darf die Mannschaft bis zu dreimal pro Saison ins Trainingslager fahren. Achten Sie darauf, daß Sie Ihre Kicker nicht überanstrengen und ein zu hartes Programm ansetzen.

Die Option „Spielzug beenden“ verzweigt zu den ran-Sendungen inklusive der An- und Abmoderationen von Johannes B. Kerner und ausführlichen Statistiken. Vor einem Match können Sie die Aufstellung festlegen (geschieht auf Wunsch auch automatisch) und sich über die aktuelle Leistungsfähigkeit einzelner Spieler sowie die Möglichkeiten Ihres Gegners informieren.

Während eines Spiels, das im isometrischen FIFA Soccer-Stil gezeigt wird, haben Sie nicht nur die Möglichkeit, Auswechslungen vorzunehmen, sondern auch gezielt Anweisungen per Funktionstaste zu geben.

### Die Kommandos im Überblick:

Taste	Aktion
[F1]	..... Mehr Distanzschüsse
[F2]	..... Weniger Dribblings
[F3]	..... Mehr über die Hügel spielen
[F4]	..... Lange Pässe
[F5]	..... Aggressivität erhöhen
[F6]	..... Aggressivität verringern
[F7]	..... Offensivere Spielweise
[F8]	..... Defensivere Spielweise
[F9]	..... Schaltet zwischen Mann- und Raumdeckung um
[F10]	..... Anzeigt der Trikotnummern an/aus

### Rise 2: Resurrection



Nach dem Debakel mit der ersten Folge des edlen Beut' em Ups strebt Mirage die Rehabilitation an - und zwar mit Rise 2: Resurrection. Stark verbessertes Gameplay, noch aufwendigere gerenderte SVGA-3D-Grafik und völlig neue, beeindruckende Special Moves. Dazu bekommen Sie den eigens eingespielten Soundtrack von Queen-Gitarist Brian May zu hören. Für die Steuerung können Sie wahlweise Tastatur oder Joysticks benutzen. Im Auswahlmenü nach dem Spielstart wählen Sie den von Ihnen bevorzugten Controller aus. Neben den unten aufgeführten Moves und Special Moves gibt es auch in der Demo-Version noch Super Special Moves und Termination Moves, die Sie allerdings selbst herausfinden müssen. Im Auswahlscreen nach dem Optionen-Menü kommen Sie durch Betätigen der Taste „D“ weiter.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

### Tastatur-Kommandos

#### Grundtechniken

##### Spieler 1

A	..... Links
S	..... Rechts
Q	..... Springen
Y	..... Ducken
E, R, T	..... Faustschlag 1 - 3
D, F, G	..... Fußtritt 1 - 3

##### Spieler 2

[Cursor links]	..... Links
[Cursor rechts]	..... Rechts
[Cursor oben]	..... Springen

[Cursor unten] ..... Drucken  
 ENFG, POS 1, BILD oben ..... Faustschlag 1 - 3  
 ENTF, ENDE, BILD unten ..... Fußtritt 1 - 3

### Special Moves Roboter „Sentry“

Multiple Kick ..... Mehrmals Kick-Taste betätigen  
 Double Punch ..... Unten, Rechts+Unten, Rechts, Faustschlag  
 Projector Kick ..... Unten, Rechts+Unten, Rechts, Fußtritt  
 Feuerball ..... Unten, Links+Unten, Links, Faustschlag  
 Air Projector Kick ..... Rechts, Rechts, Fußtritt (während eines Sprunges)  
 Dash Back ..... Links, Links  
 Sweep ..... Links, Links+Unten, Unten, Fußtritt

### Roboter „Chromax“

Sliding Tackle ..... Links, Links+Unten, Unten, Fußtritt  
 Head Throw ..... Links, Links+Unten, Unten, Rechts, Faustschlag  
 Drill Dash ..... Rechts, Rechts, Rechts, Fußtritt  
 Feuerball ..... Unten, Rechts+Unten, Rechts, Faustschlag

## Silent Hunter



Was Wolfgang Petersen mit der Trilogie „Das Boot“ fernsehgerecht aufbereitete, können Sie jetzt am PC-Monitor in Eigenregie simulieren: Sie übernehmen das Kommando eines modernen U-Boots, das mit modernster Technik und Waffensystemen ausgestattet ist. Wie viele BRT können Sie versenken, ohne daß Ihre Mannschaft das Opfer gegnerischer Wasserbomben oder Torpedos wird?

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

### Tastatur-Kommandos

#### Allgemeine Kontrollen

**Taste** ..... **Aktion**  
 [F1] ..... Kontrollraum-Bildschirm  
 [F2] ..... Periskop-Bildschirm  
 [F3] ..... TBT-Bildschirm  
 [F4] ..... Brücken-Bildschirm  
 [F5] ..... Karten-Bildschirm  
 [F6] ..... TDC-Bildschirm  
 [F7] ..... Melgeräte-Bildschirm  
 [F8] ..... Status-/Schadens-Bildschirm  
 [F9] ..... Radar-Bildschirm  
 [F10] ..... Logbuch  
 +/- ..... Spielgeschwindigkeit erhöhen/verlangsamen  
 [RETURN] ..... Normalzeit 1/1  
 0 ..... Alle Maschinen stop  
 1-5 ..... Schub vorwärts  
 6-9 ..... Schub rückwärts  
 [Cursor links] ..... Ruder links  
 [Cursor rechts] ..... Ruder rechts  
 [Cursor oben] ..... Höhenruder hoch  
 [Cursor unten] ..... Höhenruder nach unten  
 B ..... Luftkammern entlasten  
 S ..... Zur Wasseroberfläche aufsteigen  
 P ..... Auf Periskop-Tiefe gehen  
 C ..... Sofort untertauchen  
 H ..... Kurs in Blickrichtung nehmen  
 V ..... Blickrichtung auf momentanen Kurs  
 R ..... Auf Radar-Tiefe gehen  
 [BACKSPACE] ..... Letzte Nachricht wiederholen  
 [ALT]-1 bis [ALT]-0 ..... Torpedo 1 bis 10 abfeuern

[ALT]-D ..... Detailsstufen-Mani  
 [ALT]-S ..... SJ-Radar  
 [ALT]-A ..... SD-Radar  
 [ALT]-P ..... Periskop hoch/runter  
 [ALT]-Q ..... Programmende

### Karten-Bildschirm

Y ..... Zoom-in  
 X ..... Zoom-out

### TBT-Bildschirm und Periskop-Bildschirm

Leeraste ..... Ziel aktivieren/deaktivieren  
 Z ..... Zoom  
 T ..... TDC-Anzeigen  
 N ..... Navigations-Anzeigen  
 </> ..... nach links/rechts drehen

Als Chef einer intergalaktischen Expedition pflegen Sie den Handel mit anderen Völkern, kümmern sich um den sicheren Transport der Güter zwischen verschiedenen Planetensystemen und feilschen mit Ihren Auftraggebern um die günstigsten Tarife. Die hochkomplexe Mischung aus Strategie und Wirtschaftssimulation glänzt vor allem mit SVGA-Grafiken und einem übersichtlichen Interface. Um das Spielprinzip und die Handlungsmöglichkeiten in dieser Demo komplett zu verstehen, sollten Sie die Datei README.WRI im Verzeichnis SBUCKS der PC Games-CD-ROM lesen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1/95

## Star Rangers

MicroProse-Veteran Bill Stealey beweist mit Star Rangers, daß man für rasante Weltraum-Action im Wing Commander-Stil nicht unbedingt Videoszenen mit atemberaubenden Hollywood-Fassillen braucht. Stattdessen überzeugt das Programm mit detaillierter SVGA-Grafik, einer tadellosen Steuerung und intelligentem Gegner-Verhalten.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte



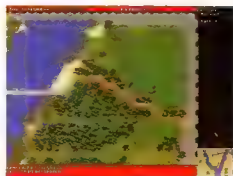
### Steuerung des Raumschiffes

**Taste** ..... **Aktion**  
 +/- ..... Schub erhöhen/vermindern  
 [BACKSPACE] ..... Schub auf Maximum setzen  
 [RETURN] ..... Schub dem momentanen ausgewählten Ziel anpassen  
 T ..... Zielmodus für Feindschiffe aktivieren  
 R/Y ..... Zielmodus für befreundete Schiffe aktivieren  
 [STRG]-[RETURN] ..... Durch alle möglichen Ziele schalten  
 [F1] ..... Automatische Schubkontrolle an/abschalten  
 [F2] ..... Front-Ansicht  
 [F3]-[F9] ..... Vollbild-Ansicht  
 A ..... Externe Kamera-Ansichten  
 ..... Autopilot  
 [ALT] oder [Joyst.-Knopf-1] ..... Bordkanone abfeuern  
 [Joyst.-Knopf-2] ..... Bei gehaltenem Knopf bedeuten Rechts-/Linksbewegungen ein seitliches Rollen des Schiffes  
 Leeraste ..... Missile abfeuern  
 </> ..... Missile auswählen  
 P ..... Spielpause  
 ..... Mit der Basis kommunizieren (im Campaign-Modus)  
 W ..... Warp-Antrieb (im Campaign-Modus)  
 M ..... Karten-Bildschirm (im Campaign-Modus)

## Steel Panthers

Das Hardcore-Strategiespiel in der Tradition derSSI-Reihe Panzer General verwöhnt die Freunde des Genres mal wieder mit Taktik Kost vom Feinsten. In realistischen Szenarien des Zweiten Weltkriegs können Sie die Geschehnisse an der Front direkt beeinflussen. Einfachste Mauseingabe, mehrere Zoomstufen und animierte Kampfsequenzen sorgen für Durch- und Überblick.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus



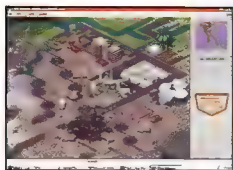




### Syndicate Wars

Bullfrog war schon immer dafür bekannt, den Spielern und der gesamten Branche neue Perspektiven aufzuzeigen. Selbiges dürfte Ihnen auch mit Syndicate Wars gelingen, das im Gegensatz zum ursprünglichen Strategie-/Action-Bestseller mit unkonventionellen Blickwinkeln, blitzschneller 3D-Grafik und einem noch packenderen Gameplay aufwarten kann. Die selbstablaufende Demo zeigt einige der revolutionären Features. Obwohl Sie in das Geschehen nicht eingreifen können, läßt sich der Kamerawinkel mittels der Cursorstasten verstellen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM



Eine Art Command & Conquer mit hochauflösenden Schlachtfeldern und Einheiten stellt This Means War! von MicroProse dar. Das Echtzeit-Strategiespiel ist dank der Icons, Buttons und kontextsensitiven Pull-down-Menüs kinderleicht zu bedienen. Mit Panzern, Hovercrafts und Infanteristen greifen Sie Ihren Gegner an, der sich auf den riesigen Arealen verschanzt hat. Hinweis: Aus Performance-Gründen empfehlen wir, das komplette Spielverzeichnis auf die Festplatte zu kopieren und von dort zu starten.

### Bedienung

Nach dem Programmstart erwartet Sie eine Dialogbox, mit der Sie den spielbaren Level „ZONE.MAP“ auswählen können; anschließend klicken Sie auf den Button „Start Game“. Der Bildschirm unterteilt sich in eine isometrische Ansicht des Szenarios und in eine Icon-Leiste, die je nach ausgewähltem Gebäude bestückt wird. Im Pull-down-Menü „View“/„Properties“ sollten Sie die Geschwindigkeit („Speed“) auf den geringsten Wert stellen und in der Kategorie „Misc“ alle Optionen aktivieren. Auf diese Weise werden auch die nützlichen Scrollbalken angezeigt.

Auf dem Bildschirm können Sie jedes Gebäude und sämtliche Einheiten mit der linken Maustaste anklicken und bekommen dazu Informationen in der Icon-Leiste angezeigt. Wählen Sie ein Objekt hingegen mit der rechten Maustaste an, erscheint ein kontextsensitives Pull-down-Menü mit sämtlichen verfügbaren Kommandos.

Zu Beginn des Szenarios verfügen Sie neben einigen Gebäuden über mehrere Ingenieure. Diese können unter anderem Kasernen („Baracks“) und Fabriken („Low Tech Factory“) errichten. Dazu müssen Sie in der Icon-Leiste bei ausgewähltem Ingenieur den Bauplan aktivieren, auf das Feld „Name“ klicken und dort ein beliebiges Gebäude (z. B. „Farm“) auswählen. Mittels „Drag & Drop“ ziehen Sie nun den Ingenieur auf eine freie Fläche; sobald ein Fähnchen erscheint, lassen Sie die Maustaste los und die Figur begibt sich auf direktem Weg zum gewünschten Einsatzort. In den Kasernen können Sie u. a. Infanteristen „produzieren“, die per „Drag & Drop“ eine gegnerische Einheit angreifen können.

Bitte beachten Sie, daß die Konstruktion eines Bauwerks eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt. Die verlegten Bodenplatten zeigen an, wie weit der Bau fortgeschritten ist. Des weiteren sollten Sie grundsätzlich dafür sorgen, daß genügend Farmen und Wohnungen vorhanden sind. Sobald das „Command Center“ einer Armee vernichtet ist, hat sie die Schlacht verloren. Wenn eine größere Menge Panzer und Infanteristen hergestellt wurde, können Sie einen Angriff auf den Feind starten.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1/95

### Torin's Passage

Al Lowe is back - und viel! Der geistige Vater von Leisure Suit Larry hat mit dem ungemein putzigen Torin's Passage (auch als fabelhaft synchronisierte deutsche Version erhältlich) ein spannendes und höchst vergnügliches Adventure für jung und alt geschaffen, das neben originellen Puzzles SVGA-Grafik auf King's Quest 7-Niveau und virtuose Orchester-Musik zu bieten hat. In unserer spielbaren Demo müssen Sie versuchen, den Helden an dem doppelköpfigen Geier vorbeizuschleusen, der ihm den Weg versperrt.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 3.1/95, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte

### Unnecessary Roughness '96

Football in seiner hochauflösendsten Form bietet die aktuelle Neuauflage der bekannten Accolade-Simulation. Selbstverständlich wurden die Daten aller NFL-Teams auf den neuesten Stand gebracht, was auch für Grafik und Sound gilt. Al Michael übernimmt per Sprachausgabe die Rolle des Kommentators. In der Demo-Version treten die Dallas Cowboys gegen die San Francisco 49ers an. Leider reicht der Platz auf diesen Seiten nicht aus, um das komplizierte Regelwerk dieser Ballspielart zu erklären. Im Hauptmenü von UR '96 wurde deshalb ein gesonderter Menüpunkt eingebaut, der die Grundregeln und die Bedienung des Spiels ausführlich erklärt. Dort finden Sie auch sämtliche Hinweise zu Tastatur- und Joystick-Belegung.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte (VESA-kompatibel), Maus



Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modematypische Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips-Tricks-Teil auszufüllen und an den

**Computer Verlag**  
**Kennwort „Command & Contact“**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

### Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. Am einfachsten finden Sie einen Spielepartner über die Suchfunktion. Wählen Sie den gleichnamigen Button an und geben Sie eine Zeichenfolge Ihrer Wahl ein. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so bietet sich die Vorwahl als Suchstring an. Geben Sie also „0911“ ein und warten Sie, bis das PC Games-Menü zum ersten passenden Eintrag weiterblättert. Falls mehrere Teilnehmer aus Nürnberg an der Aktion beteiligt sind, können Sie mittels der beiden Pfeil-Symbole zu den nachfolgenden oder vorhergehenden Einträgen blättern. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nahe beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so blättern Sie die Liste am besten einfach einmal durch, und schauen nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091“. Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert. Die Suchfunktion funktioniert natürlich auch mit Städtenamen, Postleitzahlen und so weiter.

### CivNet-Patch

Der Patch beinhaltet eine erweiterte Netzwerk-Unterstützung für die Multiplayer-Ausführung von Sid Meiers Kultspiel Civilization. Des weiteren werden Probleme mit True Type-Schriften behoben, die Benutzer von Windows 3.1 ohne Multimedia-Extensions kommen nun auch in den vollen Genuß von CivNet, und kleinere Bugs gehören nun der Vergangenheit an.

### Frontier: First Encounters Floppy V 1.06 Frontier: First Encounters CD-ROM V 1.06

Egal ob Sie die Disketten- oder die CD-ROM-Fassung des Science Fiction-Strategie-Spiels einsetzen: Dieses Update macht aus der bisherigen Version die aktuelle Fassung mit der Versionsnummer 1.06.

### The Civil War: 1861-1864 V 1.1

Für die Kampagnen dieses Strategiespiels wurde eine komplett neue Künstliche Intelligenz entwickelt und eingebaut. Auch die Schlachten an sich wurden überarbeitet, bekannte Bugs entfernt und viele Grafiken und Animationen neu gezeichnet.

### Crusader: No Remorse V 1.21 P

Ihr PC hat nur 8 MB RAM, so daß das Action-Adventure im Schneckentempo abläuft? Dann kommt dieser Patch wie gerufen. Außerdem verhindert dieses Utility System-Abstürze bei bestimmten Ereignissen, und die Möglichkeiten des Gravis Gamepads sowie die Features programmierbarer Joysticks werden nun voll genutzt. Achtung: Bereits vorhandene Spielstände können nach diesem Update NICHT mehr verwandt werden!

### NHL Hockey 96 Patch

Electronic Arts hat schnell auf die Hinweise der Kunden reagiert und stellt nun einen Patch bereit, der sämtliche Probleme mit CD-ROM-Laufwerken beim Betrieb von NHL Hockey 96 ausmerzt.

### PBA Bowling Win 95 Update V 1.11

PBA Bowling ist die ideale Simulation für all jene, die unter Windows gern eine ruhige Kugel schoben. Wenn Sie dabei bislang mit plötzlichen Abstürzen und ähnlichen Fehlern zu kämpfen hatten, dürfte dieser Bugfix für Abhilfe sorgen.

### Stonekeep V 1.1

Dank dieses Updates werden Veränderungen der Fähigkeiten des Helden Drake im Tagebuch und in den Statistiken deutlich hervorgehoben. Zusätzliche Short-Cuts sorgen für mehr Komfort, und eine

Vielzahl der beanstandeten Bugs in der ausgelieferten Stonekeep-Version (Systemabstürze, Probleme mit bestimmten Grafikkarten, logische Fehler usw.) werden bereinigt.

### The Need for Speed Patch

Auch The Need for Speed blieb von dem CD-ROM-Bug nicht verschont, der bei einigen der neueren Electronic Arts-Produkte auftritt. Mit diesem Patch bringen die Programmierer dieses Problem in Ordnung.

### Empire 2 Update

Die Version 1.01 bietet mehr Stabilität, beseitigt kleinere Bugs und erhöht die Performance des bekannten Strategiespiels.

### The Riddle of Master Lu Version 2.05

Tanz der Mauszeiger bei „The Riddle of Master Lu“ wild über den Bildschirm? Läßt sich der winzige Schalter im Billard-Salon nur mit Mühe ausfindig machen? Treten Fehler gegen Ende des Spiels auf? All dies hat mit der Version 2.05 des vielgelobten Sanctuary Woods-Adventures ein Ende.

### Wing Commander 4 Demo Patch

Bereits Monate vor dem Release des eigentlichen Programms hat Origin mit der spielbaren Wing Commander 4-Demo gehöriges Aufsehen erregt: Viele haben über die überragende Performance und Qualität der Videos gestaunt. Wenn dies bei Ihrem PC nicht der Fall war, sollten Sie diesen Patch ausprobieren.

### Unnecessary Roughness 96 Patch

Auch wenn die Freunde des simulierten Football-Sports im deutschsprachigen Raum noch auf das Accolade-Programm warten müssen, liegt bereits der erste Patch vor: Behoben werden vor allem Probleme mit dem Sound und den eingebauten Videossequenzen.

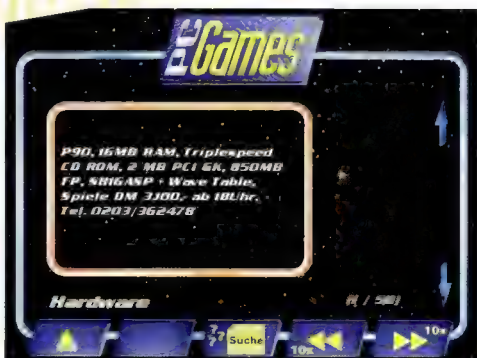
### Thunderscape - World of Aden Version 1.1

Zusätzliche Funktionen für gesteigerten Komfort, zahllose Verbesserungen im Detail und natürlich die Behebung vieler kleiner Bugs erwartet Sie nach der Installation der neuesten Version des aktuellen SSI-Rollenspiels.

### Absolute Zero Version 1.0.4

Noch ist das phiffige Actionspiel Absolute Zero nicht auf dem Markt, doch der Patch sorgt schon mal präventiv für ungetrübten Spielspaß: Kleinere und größere Bugs der ursprünglichen Version gehören nunmehr der Vergangenheit an.

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende aller Kleinanzeigen durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium oder einem Motherboard mit 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM“ bzw. „486“ als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben. Analog verhält sich der Hauptmenüpunkt „Tips & Tricks“. Obwohl die Komplettlösungs-Datenbank zur Zeit noch sehr überschaubar ist, können Sie auf der Suche nach der gewünschten Lösung ein Suchwort eingeben, das dann mit allen vorhandenen Einträgen verglichen wird.





# Mystic Computer Parts

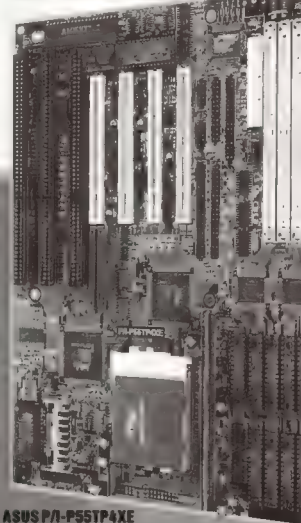
M.Kamps & T.Limborg EDV-Handels-GBR

*Top Hard Ware zu Top Preisen*

Preise und  
Produktpalette werden stets  
Aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!

**409.-DM**

ASUS P55TP4XE synchron

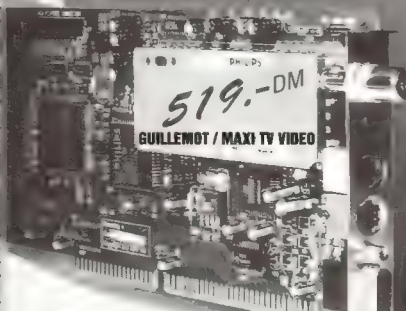


ASUS P55TP4XE

Wieder ein absolutes Spitzen-Mainboard von Asus. Der Chipsatz unterstützt 66 MHz PCI-Karten der Zukunft.

**GUILLEMOT (GIMO) / TV-VIDEO-TUNERKARTE**

Das Kosten/Nutzen-Verhältnis ist optimiert worden. TV und Video auf dem PC ist jetzt seinen Preis wert.



**519.-DM**  
GUILLEMOT / MAXI TV VIDEO

Preise sind freibleibend,  
inkl. MWST zzgl. Versandkosten

Tel. 0241 94601-0  
Mailbox 0241 94601-50  
Fax 0241 94601-60  
BTX KAMPS#

Geschäftszeiten: Mo.-Fr. 10 bis 19 Uhr  
Adresse: 52070 Aachen Wilhelmstraße 77

## Mainboards

Pentium Mainboard	256 KB synchron	290.-
GB58GATE/P	256 KB synchron	360.-
ASUS P55TP4XE	256 KB synchron	409.-
ASUS P55TP4XE	512 KB synchron	519.-

## EIDE Festplatten

WD AC2850	850 MB	339.-
WD AC21000	1000 MB	399.-
WD AC31600	1600 MB	589.-
Quantum Fireball	1080 MB	389.-
Quantum Fireball	1280 MB	405.-

## SCSI Festplatten

Quantum Fireball	1080 MB	417.-
Quantum Capella	2216 MB 8.5 ms	1067.-
Quantum Atlas	2150 MB 8 ms	1241.-
Quantum GrandPrix	4280 MB 8 ms	1659.-
Quantum Atlas	4300 MB 8 ms	1947.-
Conner CFP1060S	1060 MB	459.-
Conner CFP2107S	2147 MB 8.5 ms	1103.-
Conner CFP4207S	4294 MB 9 ms	1736.-

## EIDE Controller

EIDE VLB	VLB 2SPG	39.-
EIDE VLB	VLB 2SPG FIFO	49.-
Side Junior Pro	VLB 2SPG FIFO BIOS	104.-

## SCSI Controller

NCR 810	SCSI-2, PCI	169.-
Adaptec 2940	SCSI-2, PCI	354.-
Adaptec 2940W	Wide-SCSI PCI KIT	579.-

## CPU's

AMD DX4 120	173.-
AMD OX4 133	189.-
Pentium 75	272.-
Pentium 90	421.-
Pentium 100	592.-
Pentium 133	679.-
Pentium 150	999.-
Pentium 166	n.A.

## Speichermodule

4 MB PS/2	o.P. single-sided	189.-
4 MB PS/2	o.P. double-sided	369.-
16 MB PS/2	o.P. single-sided	719.-
32 MB PS/2	o.P. double-sided	1499.-
4 MB EDO-RAM		289.-
8 MB EDO-RAM		419.-
16 MB EDO-RAM		643.-

## Grafikkarten

Diamond Stealth64Video	1 MB DRAM	219.-
D am Stealth4Video	2 MB DRAM	279.-
Diam.Stea.7654Video3200	2 MB VRAM	399.-
D am Stealth64Video3400	4 MB VRAM	489.-
ELSA WINNER 1000 TRIO	2 MB DRAM	285.-
ELSA WINNER 2000 AVI	2 MB VRAM	509.-
ELSA WINNER 2000 AVI	2 MB VRAM	745.-
Spea Mirage P64	2 MB DRAM	259.-
Spea Mirage P64V.deo	2 MB DRAM	289.-
Spea Mirage P64TV-Tuner	2 MB DRAM	429.-
Spea Mercury P64	2 MB VRAM	429.-
Spea Mercury P64Video	2 MB VRAM	448.-
Matrox Millennium	2 MB VRAM	545.-
Matrox Millennium	4 MB VRAM	794.-
2 MB WRAM	für Matrox	317.-
4 MB WRAM	für Matrox	579.-
6 MB WRAM	für Matrox	894.-
TERRATEC SINEMATRIX MPEG DECODER		n.A.

## Terratec Soundkarten

Gold 16 SE	149.-
Gold 16	179.-
Maestro 16 SE	299.-
Maestro 16	355.-
Maestro 32	539.-
Wave System 2 MB	189.-
Wave System Pro 4 MB	382.-

## CD-ROM

MITSUMI FX400	EIDE 4fach	199.-
Toshiba XM5402B	EIDE 4,4fach	210.-
MITSUMI FX600	EIDE 6fach	299.-
TEAC CD56E	SCSI 6fach	399.-
Toshiba 5401B	SCSI 4fach	379.-
TEAC	SCSI 6fach	489.-
Toshiba 3701B	6,7fach SCSI	549.-

## Drucker

EPSON Stylus Color Its	605.-
EPSON Stylus Color II	769.-
EPSON Stylus Pro I/Windows	1167.-

## Laserdrucker

EPSON EPL-5200+	1481.-
EPSON EPL-5600	1723.-
EPSON EPL-9000	3843.-

## Netzwerkkomponenten

NE2000 komp. Adapter	BNC	43.-
NE2000 komp. Adapter	BNC/TP	69.-
SMC Elite-16 Ultra Combo		111.-
SMC EtherPower PCI 8432BT		284.-



**173.-DM**  
AMD K5-220

## MGA Millennium

64-Bit Technologie  
Bus 8 MB RAM aufrüstbar  
Bildwiederholungsrate bis 200 Hz  
Optimierter 32-Bit VGA für maximale  
Dos Performance  
Echtzeit 3D  
Hardware-  
Beschleuniger

## MGA Millennium 2MB



Die eindeutig druckvollsten und  
sichersten Klänge hat die Maestro 32  
zu bieten.  
1 MB für die Maestro 32 als anderen  
Realisierungsvarianten bietet auch  
DOS Realisierungs-  
8/94 zur Maestro 32  
Es ist gelungen!  
Maestro gründlich  
prüfen und sich für  
finden und sich für  
finden und sich für  
finden und sich für

## TERRATEC PRO-MIO A Maestro32

Die vielfach ausgezeichnete Pro-MIO-Soundkarte ist extrem  
rauscharm mit 90 dB Rauschabstandungsabstand und ist die  
absolute CD-Qualität. Zudem unterstützt das ADAPTI-IDE Interface  
den Hochgeschwindigkeits-Datentransfer der modernen  
CD-ROM Laufwerke

## Kompatibel zu folgenden Standards:

General MIDI  
General Synthesizer Standard (GS)  
Roland MPU-401 kompatibel  
Soundblaster Pro  
Microsoft Sound System 2.0  
WaveTable  
32 MB (4 MB) Rom  
393 Sounds, 8000 mus  
8 Hall und 8 ChoristArr

Wir vertreiben nur  
Markenprodukte  
Keine Top 655,  
keine CDB

**189.-DM**

*Unsere Produktpalette wird ständig aktualisiert.*

# CHARTS

## Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	neu	Rebel Assault 2	LucasArts	1
2	neu	Hugo 2	ITE	1
3	5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	2
4	1	Star Wars Exclusiv	LucasArts	2
5	neu	WarCraft 2	Blizzard	1
6	3	The Need for Speed	Electronic Arts	2
7	7	Caesar 2	Sierra	2
8	2	Command & Conquer	Virgin	3
9	neu	TFX Eurofighter 2000	Ocean	1
10	9	ran Soccer	Greenwood	2
11	12	Myst	Broderbund	2
12	4	NHL Hockey 96	Electronic Arts	2
13	6	Megapak 3	Koch Media	2
14	neu	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	1
15	neu	Bleifuß	Virgin	1
16	10	Battle Isle 3	Blue Byte	2
17	neu	Monopoly	Hasbro Interactive	1
18	8	3D Ultra Pinball	Sierra	2
19	neu	The Dig	LucasArts	1
20	neu	Stonekeep	Interplay	1

## Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	1	Rebel Assault 2	LucasArts	2
2	3	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	3
3	10	WarCraft 2	Blizzard	2
4	2	Command & Conquer	Westwood/Virgin	3
5	4	NHL Hockey 96	Electronic Arts	3
6	neu	Phantasmagoria	Sierra	1
7	neu	Mechwarrior 2	Activision	1
8	7	The Need for Speed	Electronic Arts	3
9	neu	Caesar 2	Sierra	1
10	5	Ascendancy	The Logic Factory	4

## Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	1	Bling	Magic Bytes	6
2	2	Dschungelbuch	Virgin	3
3	4	Sensible World of Soccer	Warner Interactive	2
4	3	Zoop	Viacom New Media	2
5	6	Worms	Team 17	2
6	5	Crusade	Greenwood	3
7	neu	M-Chess Pro		1
8	neu	Caribbean Disaster	Ikarion	1
9	7	SimCity Urban Renewal	Maxis	3
10	neu	Willi Lemke Fußball	Virgin	1





Fax 0241 619902

CORNER

BESTELLANNAHME:

Mo-Fr 10.00-18.30

Sa 10.00-14.00

Tel.: 0241/533131

Fax: 0241/508973

Jetzt endlich möglich 2 Fads an einem  
Gameport: 1. Probenen Sie den GRAVIS GEP.  
2. Pad, 18 Buttons und AHL '88  
P.S.: Wir führen jetzt auch alle Produkte  
folgender Firmen: CDV, Telemaco, Navajo,  
NBS

BTX Bestellung unter "Comer"

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 36, 52066 Aachen

MPC 2 CDROM GMB PREIS

BUDGET UND CUTWARE

1889 DV	14.900M
1942 Pacific Air Wars Gold DH	44.900M
7th Guest DV	22.900M
Aces over Europe DH	9.900M
Adv Destroyer Simulator EV	9.900M
Al Unser Jr. EV (WIN95)	29.900M
Battle Isle 3 Complete DV	69.900M
Beneath a steel Sky DV	22.900M
Blackout DV	19.900M
Burntune DV	14.900M
Buzz Aldrin's Race 1 Space DH	22.900M
Caesar DH	17.900M
Campaign 2 DV	24.900M
Civilization DH	39.900M
Colonization Gold DV	44.900M
Conqueror DH	29.900M
Day of the tentacle DV	34.900M
Der Clou + Profisdisk DV	24.900M
Descent DV	39.900M
Desert + Jungle Strike DH	29.900M
Die Siedler DV	32.900M
Die 1. DV	29.900M
Dune 2 DH	29.900M
Elite Plus EV	22.900M
Empire der Luxe DV	14.900M
Ende of the beholder Trilogy EV	44.900M
Falcon Gold DH	44.900M
Fidel Defender DH	44.900M
Imperialism: A Grand Prix DV	39.900M
Fuzzy's World DV	39.900M
Goblins 162 DV	22.900M
Golden 3 DV	29.900M
Hand of Fate DV	34.900M
High Command EV	17.900M
History Line 1914-1918 DV	14.900M
Indiana Jones 3 DV	22.900M
Indy Car Racing DH	22.900M
Kings & Queens DV	22.900M
Labyrinth of time Classic DH	29.900M
Land of Lore DV	34.900M
Legend of Dragoon's Lair DH	22.900M
Lost in time DV	22.900M
M1 Tank Platoon + 50 DH	34.900M
Marine Commander DL DH	34.900M
Megacreep EV OEM	29.900M
Might & Magic Trilogy US	48.900M
Might & Magic III Classic	29.900M
Navarrom / Spectre VR DH	22.900M
North & South EV	9.900M
Panzer General DH	34.900M
Paradise Gold DH	39.900M
Populous II + Powermon DH	29.900M
Privateer DL DH	29.900M
Raided Victory DL DH	29.900M
Secret of monkey island DV	34.900M
Secret of monkey island II DV	34.900M
Sherman M4 EV	19.900M
Sim Ant Classic DV	34.900M
Sim Carthage DV	34.900M
Sim Ice Classic DV	34.900M
Sim the sorcerer DV	29.900M
Space Hulk DH	29.900M
Space Quest 4 DV	29.900M
SSN-21 Seawolf DV	29.900M
Street Fighter 2 DH	17.900M
Strike Commander DL DH	29.900M
Strike Squad/Star Leg. W/VR DH	14.900M
Sumo Driver EV	14.900M
Syndicate Plus DV	29.900M
Syndicate Plus DV	29.900M
System Shock Classic DV	29.900M
Ten Year Yuletide EV	19.900M
TV Sports Basketball + 5 DH	19.900M
TV Sports Football + 5 DH	19.900M
UFO DH	29.900M
Ultima 1 + 8 EV Jewel Case	29.900M
Ultima 7 Bundle Classic DH	29.900M
Ultima Underworld 162 DH	29.900M
War of the Worlds DH	29.900M
Wing Commander Armada DH	34.900M
Wing Commander DH	34.900M
Wing Commander 2 DL DH	14.900M
Wizards 7 DV	14.900M

SHOVELWARE

AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M
AWARD WINNERS PLATINUM DH	87.900M

GERMANIA DV	59.900M
High Command 2 EV	9.900M
High Command 2 EV	9.900M
High Command 2 EV	9.900M
High Command 2 EV	9.900M
High Command 2 EV	9.900M
High Command 2 EV	9.900M
High Command 2 EV	9.900M
High Command 2 EV	9.900M
High Command 2 EV	9.900M

Standardprogramm

11th Hour DV	99.900M
3D Ultra Pinball DH	67.900M
7 Tage und 7 Nächte DV	64.900M
Across the deep DV	99.900M
Across the rhine DV	84.900M
Advanced Civilization EV	84.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M
Albion DV	89.900M

Links Course Prairie Dunes DH	47.900M
Links Course Devil Island EV	47.900M
Links C. Riviera Country C. EV	47.900M
Links C. Riviera Country C. EV	47.900M
Links C. Riviera Country C. EV	47.900M
Links C. Riviera Country C. EV	47.900M
Links C. Riviera Country C. EV	47.900M
Links C. Riviera Country C. EV	47.900M
Links C. Riviera Country C. EV	47.900M
Links C. Riviera Country C. EV	47.900M

Das Dschungelbuch DV	59.900M
Der Schatz im Silbersee DV	24.900M
Eishockey Manager DV	24.900M
Hugo und Hugo DV	59.900M
Indiana Jones 4 DV	44.900M
König der Löwen DH	59.900M
Nachts DV	39.900M
Per Oxyd DV	59.900M
Racon EV	19.900M
The Fighter DV	79.900M
The Night Mission DV	29.900M

SPIELGLOSSEN PREIS

Lösungshilfe ab DM 17.95 King's Quest 1  
7 je, Privateer, Rebel Assault, Legend of  
Kyranida 3, Alone in the Dark 1-3, Monkey  
Island 1 oder 2, Maniac Mansion 5 Day of  
the Tentacle, Zak McKracken, Indiana Jones 3  
oder 4, Ultima 1-8, Ultima Underworld, DSA  
1 oder 2, Might & Magic 4/5, Ravenloft oder  
2, Ultima 3-5, Bioforce, Myst, Volgaris  
Space Quest 1-6 je, Simon the Sorcerer 2,  
Lost Eden, Woodruff, Star Trek IV, Prisoner of  
the Ice Stonekeep, The Dig and alle weiteren Titel  
von Hint Shop und CFS auf Anfrage

CD-UND CD-VIDEO AUF ANFRAGE

CD ANWENDUNGEN PREIS

3000 Image Typeouts Trusttype	59.900M
3D Atlas GAI DH	79.900M
ADI Rechnen + Lesen	79.900M
ADI Deutsch Diverse je	79.900M
ADI Jähne Diverse je	79.900M
Beavis & Butthead Screensaver	34.900M
Colei Corp Gallery V2.0	149.000M
D-Album DV	79.900M
Everest - Faktura DV	94.900M
FALK City Guide Single DV	49.900M
Führerschein (Media Globe) DV	59.900M
Geography DV	37.900M
Hallo Wer da? DV	24.900M
Homer Label DV	44.900M
Interactio - G & Surf DH	37.900M
MS-Encarta 96 DV	129.000M
Night Owl 17 EV	39.900M
Patchwork - Lebensammlung	39.900M
Pegasus Games DH	34.900M
Pegasus 2/96	39.900M
Star Trek: Enterprise EV	29.900M
Star Trek Screen Saver EV	99.000M
Urmal's Filmstudio DV	79.900M
WSD Space Battles 95/96	79.900M
WSD Space Battles 95/96	79.900M
WSD Space Battles 95/96	79.900M
WSD Space Battles 95/96	79.900M

HARDWARE PREIS

NEC 486 Speed IDE Kit	259.000M
TEAC 64Speed CD585 Kit	299.000M
ATI Xpression Grafikkarten ab	179.000M
Hercules Gr. Term. VL8 PCI 2M648.000M	
AMD K5-60 20 SV88 3V	129.000M
Cyrix 586 (M1sc)	220.000M
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
PS/2 Ram 4MB 70ns	220.000M
ASUS Motherboards ab	259.000M
ARTEC Handscreener A2000C	249.000M
Image Data Steamer 350MB	239.000M
SB32 Plug and Play	309.000M
YAMAHA Sound Edge SW20	269.000M
YAMAHA YST-XZC Waveblat	349.000M
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	209.000M
Gravis Eliminator Gamecard	44.900M
Trustmaster F16 Stick	269.000M
Trustmaster WCS II	219.000M
Trustmaster TCS	299.000M
Trustmaster Rubber Pads	299.000M
Trustmaster Formula T2	229.000M
Joypad Gravis	39.900M
Joystick Gravis GRIP Team Sports	129.000M
Joystick Gravis FIREBIRD	129.000M
Joystick Gravis PHOENIX	179.000M
Joystick Gravis ANALOG Pro	129.000M
Joystick Gravis ANALOG Pro	129.000M
Joystick Gravis ANALOG Pro	129.000M
Joystick Gravis ANALOG Pro	129.000M

MSDOS 3.5 4 MB PREIS

Aces of the deep Mission DV	39.900M
Aladdin DH	59.900M

DVD: Version DH+DVD: English Version + 386+ Anfrage US=import aus USA. In gleicher oder ähnlicher Form auch als 35" Disketten erhältlich. Preisliste erfragen E geht unter  
AGB Versand per Postnachnahme, zzgl. DM 11,- (Porto/Verpackung u. NN) + DM 3,- Zahlungsgebühr oder per Vorkasse zzgl. DM 750,- der Eurocheck oder Überweisung auf Konto 40082610 bei  
Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 200,- Warenwert unter V. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenecken wechseln  
ab Lieferung ins Ausland nur gegen Rechnung oder Postbaranweisung + DM 28,- Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Teillieferung vorbehalten. Druckfehler irrtum. Preis-  
Produktänderungen vorbehalten. Mit gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Wir bitten Sie gerne bei allf. Umrüstung oder Neukauf/alt. Rechnen.

## Die besten Spiele im Überblick

Bislang präsentierten wir Ihnen auf diesen Seiten Monat für Monat die besten Spiele einer bestimmten Kategorie. Ab dieser Ausgabe haben wir den Modus allerdings ein wenig geändert: die Einteilung in verschiedene Sparten entfällt, dafür finden Sie hier nun die besten 50 Spiele aller Zeiten. Dabei werden Sie unweigerlich feststellen, daß einige Spiele herabgewertet wurden. Das liegt einzig und allein am Zahn der Zeit, der natürlich auch an Computerspielen nicht spurlos vorübergeht.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 96	94%	Sportspiel	1/96	Electronic Arts
Wing Commander 3	94%	3D-Action	2/95	Origin
NBA Live 95	93%	Sportspiel	5/95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WiSimulation	3/94	Maxis
Ascendancy	92%	Strategiespiel	10/95	Logic Factory
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	11/95	Bullfrog
Bundesliga Manager Hattrick	91%	WiSimulation	8/94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	9/95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	11/94	MicroProse
Hattrick	91%	WiSimulation	7/95	Ikaron
Strike Commander	91%	Flugsimulation	8/93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	5/94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	10/95	Blue Byte
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	7/95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	7/93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	3/95	Interplay
Indiana Jones 4	90%	Adventure	10/92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	7/95	Sir-Tech
Pinfall	90%	Jump&Run	11/95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	1/96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	11/94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	12/95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	10/93	Origin
Warcraft 2	90%	Strategiespiel	2/96	Blizzard Entertainment
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	12/95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	11/93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	12/95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	9/95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	1/96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	7/95	Interplay
Bleifuß	88%	Rennspiel	1/96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	1/96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	10/95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	1/96	Interplay
Gabriel Knight 2	88%	Adventure	2/96	Sierra
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	1/96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	9/95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	11/94	Virgin
Chewy - Escape from F5	87%	Adventure	12/95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	4/95	Psygnosis
Formula One Grand Prix	87%	Rennsimulation	4/93	MicroProse
FX Fighter	87%	Arcade-Action	8/95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	4/95	Accolade
Hi-Octane	87%	3D-Action	8/95	Bullfrog
Magic Carpet	87%	3D-Action	12/94	Bullfrog
Psycho Pinball	87%	Flipper	4/95	Codemasters
Rayman	87%	Jump&Run	1/96	UBI-Soft
Tie Fighter	87%	3D-Action	1/96	LucasArts
Cybermage	87%	3D-Action	3/96	Origin



# Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.



# Bewertungskästen

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Betriebssysteme werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

SPECS & TECHS

VGA / Tastatur  
SVGA / Maus  
DOS/WIN 3.1 / Joystick  
WIN 95 / SoundBlaster  
HD 6 MB / General Midi  
CD 457 MB / Audio

REQUIRED

486DX33, 4 MB RAM,  
SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486DX2, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

# RANKING

Adventure	
Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

- In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.
- Die Einzelwertungen im Überblick.
- Die Sprache im Handbuch/Spiel.
- Preis und Hersteller des Spiels.
- So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

## Strategiespiele Simulationen Rollenspiele



Fantasy Productions - Abt. Computerspiele  
Postfach 14 16 - 40674 Erkrath

Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

### Aus unserer Importecke ...

IBM Diskette	
Carrier Strike US	39.00
Clash of Steel US	39.00
Cobra Mission US	109.00
Metal & Lace US	84.00
War in Russia US	39.00
IBM CD-ROM	
Crusade: No Remorse US	99.00
D-Day (Avalon Hill) US	109.00
Gabriel Knight II US	119.00
Gettysburg (WIN) US	109.00
Harpoon II Deluxe US	119.00
Knights of Xanthar US	99.00
Mechwarrior II (WIN 95, Netzwerk-fähig!!!) EV	99.00
Power Dolls (Megatek) US	89.00
Romance of the three Kingdoms VI (Neun von KOE!!!) US	99.00
Thunderscape US	99.00

### Three Worlds of AD&D

Al'Quadim, Dark Sun, Ravenloft in einer Sammlung, CD, US, nur **49.00**

### AD&D Masterpiece Collection

Der neue Superknüller!!! Sammlung mit 6 (sechs!) Topspielen: Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al'Quadim und Menzoberranzan. Nur US-Vers., CD-ROM, nur **89.00**

### SSI-Klassiker

Diverse gesuchte ältere SSI-Titel, z.B. Gettysburg, Shiloh, Stellar Crusade, Star Command, Mech Brigade, Warship, Second Front, Western Front, Kampfgruppe, Sword of Aragon u. a. Alle mit Handbuch in Folie, US- Versionen, 3,5"-Disk, je nur **29.00**

### Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD	24.95
Sternenschweif Audio-CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95
Schicksalsklinge Lösung	24.95
DSA-Tools Deluxe	79.95

### Preishämmer ...

... solange der Vorrat reicht!

IBM CD-ROM	
1944 Across the Rhine DA	79.00
Apache Longbow US	69.00
Archon Ultra DV	29.00
Burning Steel II DA	39.00
Burning Steel III DA	49.00
Colonization DV	59.00
Dark Sun II DA	39.00
Empire II US	69.00
Fade to Black DV	69.00
Falcon 3.0 Gold DA	69.00
Hammer of the Gods US	59.00
Jungle Strike DA	29.00
Legend of Faerghail DV	29.00
Megatraveller I EV	39.00
Megatraveller II EV	39.00
Menzoberranzan DA	39.00
Ravenloft II DA	49.00
SI/Zone (800 neue Szenarien für Sim City 2000 und 250 für Sim City Classic, a. f. WIN 95/3.1) US	59.00
Tank Commander DA	49.00
Theme Park DV	69.00
Transport Tycoon DV	49.00
Veil of Darkness DV	29.00
Wings of Glory DV	49.00

### Eye of the Beholder Trilogy

Der Megaknüller von SSI ist wieder da. Alle drei Teile des Klassikers auf CD-ROM. US-Version. **59.00**

### Ultimate Fantasy Bundle

Fantasy Empire, Stronghold, Unlimited Adventures, Dungeon Hack, Dark Sun, CD, US-Vers. nur **79.00**

... und vieles mehr. Fragen Sie nach unserem kostenlosen Katalog.

DA: dt. Anl., DV: kompl. dt., EV: engl. Vers., US: US-Vers.

Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Lieferung: Nachnahme (+DM 10,00), Vorausscheck (+DM 8,00) oder Einzugsermächtigt (+DM 8,00)

Telefon: 0211/92 43 300 (Mo - Fr 10.00 - 17.30)  
Fax: 0211/92 43 310

## So erreichen Sie uns:

### Anschrift

Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion: PC Games  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

### CompuServe

100567, 3006 (Oliver Menne)  
100335, 1252 (Thomas Borovskis)  
100546, 3040 (Harold Wagner)

### PC Games Mailbox

Analogue: (0911) 9 36 65 50  
Digital: (0911) 9 36 65 55

### Bei Reklamationen

wenden Sie sich an  
Astat Media GmbH  
Reklamation PC Games  
Am Steinacher Kreuz 22  
90427 Nürnberg

### Reklamationshotline

Montag bis Freitag,  
14 bis 18 Uhr  
(09 11) 30 30 30

### Abobetreuung

(09 11) 5 32 51 79

### Verlagsanschrift

Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:  
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich  
für den redaktionellen Inhalt)  
Oliver Menne, Thomas Borovskis

### Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

### Redaktion Deutschland:

Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra  
Maueröder, Hans Ippisch

### Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado  
CompuServe: 73233, 742

### Redaktionsassistent:

Michael Erwein, Alexander Geltenpoth

### Freie Mitarbeiter:

Christian Späthe, Richard Vogler

### Layout:

Alexandra Böhm, Roland  
Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon  
Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger

### Titelgestaltung:

Simon Schmid

### Konzeption und Gestaltung

der Eigenanzeigen:  
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

### Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

### Kopierservice Coverdisk

Astat Media GmbH

### Titel PC Games:

(c) 1964-1996 Paramount Pictures;  
all rights reserved

### Abonnement:

PC Games mit Diskette kostet im Jahres-  
Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-.  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

### Anzeigenverkauf

MEDIA-TEC Medienagentur GmbH i.G.  
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg  
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0  
Mobil: (0171) 6213146  
Fax: (0911) 6427860

### Verkauf

Thorsten Szameit 19  
Wolfgang Menne 43

### Disposition

Tanja Kaiser 32

### Anzeigenleiter

Thorsten Szameit

### Anzeigenverkauf

VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg  
Telefon: (02 03) 3 05 11 -11  
Fax: (02 03) 3 05 11 34

### Verkauf

Thomas Kammer 51  
Oliver Diemers 54  
Thomas Diel 52

### Disposition

Gregor Ecker 53

### Anzeigenleiter

Thomas Kammer

### verantwortlich für den Anzeigenteil

Thorsten Szameit, Thomas Kammer

### Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten je-  
der Art gibt der Verfasser die Zustimmung  
zum Abdruck in den von der Verlagsgrup-  
pe herausgegebenen Publikationen. Eine  
Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-  
chung kann nicht übernommen werden.

### Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten  
Beiträge sind urheberrechtlich ge-  
schützt. Jegliche Reproduktion oder  
Nutzung bedarf der vorherigen, schrift-  
lichen Genehmigung des Verlags.

### Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und  
CD-ROM veröffentlichten Programme  
sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren  
oder gewerbliche Nutzung bedarf der  
vorherigen, schriftlichen Genehmigung  
des Verlags. Der Verlag übernimmt kei-  
nerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten  
oder Schäden. Für den Inhalt der Pro-  
gramme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die  
durch die Benutzung der auf CD-ROM  
oder Diskette enthaltenen Programme ent-  
stehen, keine Haftung. Die Programme  
stellen keine Entwicklung des Verlags dar,  
sondern sind Eigentum anderer Hersteller.  
Die Benutzung und Installation der Pro-  
gramme geschieht auf eigene Gefahr.

## Inserentenverzeichnis

Althoff Computerspiele	66
Bachler	63
Bigfoot Games	123
Bischoff & Partner	66
Bomico	6, 7, 29, 30, 31, 32, 33, 126, 127, 147
Boy or Change	51
Brinkmann	13, 164
CDV	125
Computec	139, 141, 145, 155, 159, 105, 149
Cross Computer	47
Cybersoft	35
Debis	115
DoubleTouch	155
Douwe Egberts	139
Dynamic Soft	49
Electronic Arts	39, 133, 135, 137
Enix	143
Fantasy Productions	103
Gamblersoft	64
Game It	111
Gametek	53, 57
Groß Elektronik	62
Guillemont	45
Hint Shop	66
Jogetec	41
Jöllnbeck	13
Joysoft	61
Lion Computer	152, 153
Media Point	112, 113
Microfun	107
MicroProse	43
Multimedia Soft	51
Mystic Computer Parts	99
Navigo	21
Okay Soft	66
PC Fun	131
Pearl Agency	119
PSCT	131
Siemens	19
Sierra	55, 107, 131, 149
Skymedia	37
Softgold	11, 17, 121, 129
Softsale	58, 59
Software Corner	101
Softwareversand Kriete	107
Sony	163
Tsunami	123
Virgin	2, 9
Wial	65



S O F T

## Comsoft-Versand

Knooper Weg 144, 24105 Kiel, geöffnet: Mo-Frei 10-18, Sa: 10-13 Uhr

Bestellung unter: 0431-567676

oder 0431-578180

Fax:

0431-578380

DA 11th Hour STR. 95.-DM  
 DA 3D-Lennings STR. 69.-DM  
 DV 3D Ultra Pinball SIM 69.-DM  
 DV 5th Musketeer Touche ADV 74.-DM  
 DA Adams Family Pinball SIM 69.-DM  
 DV Advanced Tactical Fighter ATF (X-Fighters US) SIM 95.-DM  
 DV AH - 64 Longbow SIM 88.-DM  
 DV Albion STR. 69.-DM  
 DV Alien Odyssey ACT. 69.-DM  
 EV Alien Virus ACT/STR 69.-DM  
 DA Aliens ACT/ADV 79.-DM  
 EV Anvil of Dawn ADV. 76.-DM  
 DV Arcade America ACT/GES 84.-DM  
 DV Ascendancy SIM/STR 85.-DM  
 DA Assault Rigs 74.-DM  
 DV Battle Isle 3 STR. 89.-DM  
 DA Bermuda Syndrom ACT/JAR 89.-DM  
 DV Bernhard Langer Golf SIM/SPO 88.-DM  
 DV Big red Racing SIM/ACT 76.-DM  
 DV Biting! CDROM SIM. 69.-DM  
 DA Bioforce Mission Disk ZUS 39.-DM  
 DV Bleifuss SIM. 56.-DM  
 DV Bundesliga Manager Hatrick 3, Incl. Editor SIM 66.-DM  
 DV Brandead 13 ADV. 69.-DM  
 DV Burning Steel 4 STR. 79.-DM  
 DV Capitalism, Der Kapitalist. SIM 79.-DM  
 DV Caribbean Dazzler SIM. 69.-DM  
 DV Chessmaster 4000T WIN 95 SIM/STR 74.-DM  
 DV Chewy - Flucht von FS ADV. 79.-DM  
 DV Civilization 2000 SIM. 88.-DM  
 DV CyberNet Civilization Funer Netzwerk SIM 98.-DM  
 DA Chronicles of the Sword ROL 89.-DM  
 DA Chronomaster ADV. 76.-DM  
 DA Claim to Power STR. 84.-DM  
 DAVE Command & Conquer I, Tiberialumkonflikte STR. 95.-DM  
 DA Command&Conquer Mission CD ZUS 29.-DM  
 DV Command Aces of the Deep (WIN95) SIM 85.-DM  
 DV Commodore 64 Action Pack WIN 95 SAM 94.-DM  
 DV Congo ADV. 89.-DM  
 DA Conquest of the new World SIM 85.-DM  
 DV Crusader - No Remorse ACT 85.-DM  
 DV Cybermage Darklight Awakening ACT 94.-DM  
 DA Dark Seed II ADV. 79.-DM  
 DV Death Gate ADV. 74.-DM  
 DV Deathreap ACT/ROL 79.-DM  
 DV Der Planer 2 SIM. 95.-DM  
 DA Destruction Derby SIM/SPO 95.-DM  
 DV Die Reise des Thomas Bauer Ader 57.-DM  
 DV Die Siedler 2, die Eroberer 88.-DM  
 DV Dime City SIM. 85.-DM  
 DV Druidenkrieger ROL 69.-DM  
 DA Duke Nukem ACT. 94.-DM  
 DV Dungeon Keeper ROL/STR 92.-DM  
 DV Earth Worm Jim (WIN95) GES/ACT 69.-DM  
 DV Earth Worm Jim 2, Incl. Teil I & R 75.-DM  
 DV Eternity The Plague STR. 79.-DM  
 DA ESP N. Extreme Games 75.-DM  
 DA Extreme Pinball SIM 99.-DM  
 DV Gabriel Knight 2 ADV. 89.-DM  
 DV Grand Prix Manager (Win) SIM 99.-DM  
 DV FIFA Soccer 96 SIM 85.-DM  
 DV Frankenstein ADV. 95.-DM  
 DA Full Tilt (WIN95) SIM 84.-DM  
 DA Heart of Darkness ACT. 88.-DM  
 DV Heroes of Might & Magic ACT/STR 49.-DM  
 DV Hugo - bekannt vom Kabelkanal 3.5" GES 59.-DM  
 DV Hugo 3, neue CDROM-Version 75.-DM  
 DV Indy 2, enhanced SIM/SPO 79.-DM  
 DV John Madden Football 96 SPO/SIM 94.-DM  
 DV Lands of Lore 2 ROL 65.-DM  
 DV Legend in Germany Anstalt, Battle Isle 2+Sternenschweif 79.-DM  
 DV MAD TV SIM. 99.-DM  
 DA Master of Atlantis (Master of Xenos) STR. 99.-DM  
 DA Metal Lords ACT. 79.-DM  
 DV Mechwarrior 2, ADV. 49.-DM  
 DV Mechwarrior 2, Mission Disk I ZUS 49.-DM  
 DV Mechwarrior 2, Network Addon ZUS 49.-DM  
 DV Metal Marines (Win) STR. 69.-DM  
 DA Mission Critical ADV. 69.-DM  
 DV Monopoly Netzwerkfähig SIM 69.-DM  
 DV Myst - ADV Deutsche Version!!!! 69.-DM  
 DA Nascar Racing SIM. 39.-DM  
 DV Nascar Track Pack ZUS 94.-DM  
 DA NBA Jam SPO/SIM 85.-DM  
 DV NBA Live 96 SPO/SIM 85.-DM  
 DV Need for Speed SIM. 85.-DM  
 DV NHL Hockey 96 SIM/SPO 85.-DM  
 DV Panzer General 96 SIM 85.-DM  
 DV PEV Phantomprogna (7 CDs) ADV 85.-DM  
 DA PGA Tour Golf 96 STR. 69.-DM  
 DV Pinball Wizard 2000 6 Tische + Construction Kit 69.-DM  
 DV Pole Position SIM 3.5" Update auf CDROM kostenlos 95.-DM  
 DV Police Quest SIM/SPO 79.-DM  
 DA Pool Champion Billard SIM 68.-DM  
 DV Primeval ACT. 85.-DM  
 DA Pro Pinball - The Web SIM 59.-DM  
 DA Projekt Paradise ADV. 79.-DM  
 DV Red Ghost. Science Fiction ADV 89.-DM  
 DV RAN Soccer SIM/SPO 79.-DM  
 DV RAN Trainer 2, SIM/SPO 89.-DM  
 DA Raven Project STR. 76.-DM  
 DA Rayman ACT. 76.-DM  
 DV Rebel Assault 2, The hidden Empire ACT/SIM 89.-DM  
 DV Rebel Assault 2, The hidden Empire ACT/SIM 89.-DM  
 DA Ridge Racer SIM 79.-DM  
 DV Riddle of Master Lu ADV 79.-DM  
 DA Ripper ADV. 95.-DM  
 DV Sensible Golf SIM/SPO 69.-DM  
 DV Shenarra ADV. 77.-DM  
 DV Shivers ADV. 89.-DM  
 DV Sid Meiers Classic SIM/SAM 89.-DM  
 Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates Gold

DA Silent Hunter SIM 79.-DM  
 DV Sim City 2000 CD - Collection SIM 89.-DM  
 DV Sim Isle SIM. 85.-DM  
 DV Sim Tower SIM. 84.-DM  
 DV Sim Town SIM. 69.-DM  
 DV Space Mariner SIM. 79.-DM  
 DV Star Trek - Generations ADV 95.-DM  
 EV Star Trek - Klingon INFO/ADV 84.-DM  
 DV Star Trek - Next Generation SIM 99.-DM  
 DV Star Trek - Omega SIM. 79.-DM  
 DV Steel Panthers STR. 75.-DM  
 DV Stonekeep ROL 88.-DM  
 DV SU27 Flanker SIM. 75.-DM  
 DV Synergist. ADV/ROL 89.-DM  
 DA T-MEK ACT. 83.-DM  
 DV Talisman ADV. 79.-DM  
 DV TA War ACT. 73.-DM  
 DA Tempest 2000 ACT 79.-DM  
 DV TPK Eurofighter 2000 SIM 92.-DM  
 DV The Darkening ADV. 99.-DM  
 DV The Dig ADV. 88.-DM  
 EV The Dig ADV. 69.-DM  
 DA The Hive SIM. 59.-DM  
 DV This means War! STR. 89.-DM  
 DV Thunderhawk 2 ACT. 83.-DM  
 DV Thundercape ACT. 79.-DM  
 DV The Fighter: endlich auf CDROM Incl. Mission SIM 65.-DM  
 DA TK 3D Ripper SIM. 79.-DM  
 DV Top Gun Fire at Will SIM 99.-DM  
 DV US NAVY Fighters Gold, Incl. Marine Fighters SIM 88.-DM  
 DV Total Destruction (Win) ADV. 69.-DM  
 DV Trivial Pursuit (Win) ADV. 77.-DM  
 DV VD Grid SIM. 55.-DM  
 DV Virtual Pool SIM. 88.-DM  
 DV Virtual Karts SIM/ACT 95.-DM  
 DV Warcraft 2 STR. 79.-DM  
 DA Warhammer - 2 STR. 79.-DM  
 DV Warewolf vs. Comanche SIM 84.-DM  
 DA Westwood Compilation SAM 75.-DM  
 Kyandia 1, 2+3, Dune 2, Lands of Lore I 59.-DM  
 DA War Lands ADV. 59.-DM  
 DV WWI Lemmings Fußballmanager SPO/SIM 89.-DM  
 DA Wipeout SPO/STR 89.-DM  
 DV Wing Commander 4 - The Price of Freedom SIM/ACT 99.-DM  
 DV Worms ACT/STR. 69.-DM  
 DA WWW Wrestling SPO/SIM 89.-DM  
 DA "Z" STR. 79.-DM  
 DA ZOOZ Puzzle, Vorsicht macht süchtig 79.-DM  
 Warez, Programme und Neuheiten auf Anfrage  
 Preise, Versionen und Liefertermine unter Vorbehalt.

## Preis - Hits

DA 7th Guest STR/ADV 25.-DM  
 DA Aces over Europe SIM 15.-DM  
 DV Alone in the Dark ADV 35.-DM  
 DV Beneath a Steel Sky SIM 19.-DM  
 DA Civilization 2 ADV. 38.-DM  
 DV Das schwarze Auge I ADV/STR 39.-DM  
 DV Die Siedler SIM. 35.-DM  
 DV Dramawale ACT/ADV 35.-DM  
 DV Dune 2 STR. 29.-DM  
 DA Indy Car Racing SIM. 25.-DM  
 DV Kings Quest 6 ADV. 25.-DM  
 DV Kings Quest 7 ADV/ROL 29.-DM  
 DA Legend of Kyandia 2, Hand of Fate Dr. Unterstiel 29.-DM  
 DV Legend of Kyandia 3 ADV. 25.-DM  
 DV Lofbar Mathias Super Soccer Incl. Editor SPO 29.-DM  
 DV Monak Hanson 2, Day of the Tensade ADV 37.-DM  
 DV Monkey Island I oder II ADV je 37.-DM  
 DA NHL Hockey '94 SPO 29.-DM  
 DA PGA Tour Golf Windows SIM 33.-DM  
 DA Populous 2 & Powermonsters STR 33.-DM  
 DA Privateer EA-Classics SIM 33.-DM  
 DV Railroad Tycoon Deluxe SIM 33.-DM  
 DA Rebel Assault II EA-Classics 32.-DM  
 DV Sim City enhanced SIM. 25.-DM  
 DV Simon, the Sorcerer I ADV 29.-DM  
 DV SN-21 Seawolf EA-Classics STR 33.-DM  
 EV Star Trek 25th Anniversary Edition ACT/ADV 33.-DM  
 DA Strike Commander EA-Classics SIM 33.-DM  
 DV Subwar 2050 Power Plus SIM 39.-DM  
 DV Syndicate Plus EA-Classics STR 29.-DM  
 DV TPK >Der Hammer SIM 29.-DM  
 DA UFO, Enemy Unknown 35.-DM  
 DV Ultima Underworld I + 2 ROL 29.-DM  
 DA Ultima 7 Bundle ROL 29.-DM  
 DA Wing Commander 2 EA-Classics ACT 33.-DM  
 DA Wing Commander Armada ACT 29.-DM

## Zubehör/Lösungsbücher

Advanced Gravis Pro 59.-DM  
 Advanced Gravis Standard 49.-DM  
 Advanced Gravis Gamepad 39.-DM  
 Angebot: Gravis Pad+PDA95 59.-DM  
 Advanced Gravis Phoenix 199.-DM  
 Advanced Gravis Firebird 139.-DM  
 CH Pro Paddles Testieger 199.-DM  
 Handystick mit Spiel-CD 25.-DM  
 4K, Reply/RTK Mini User 59.-DM  
 Aktiv-Bonus 120V Multi-Link 79.-DM  
 Neue Lösungsbücher:  
 BING 19.95  
 Command & Conquer 19.95  
 The Dig 19.95  
 Der Druidenkrieger 19.95  
 11th Hour 19.95  
 Police Quest SWAT 19.95  
 Warcraft 2 19.95  
 Crusader - No Remorse 19.95  
 Touche-Silb Musketeers 19.95  
 Über 180 Lösungen lieferbar, bitte anfragen, oder Liste anfordern  
 Versand Lösungen nur 6.-DM  
 CH Pro Paddles Testieger 199.-DM  
 Handystick mit Spiel-CD 25.-DM  
 4K, Reply/RTK Mini User 59.-DM  
 Aktiv-Bonus 120V Multi-Link 79.-DM

## Zeichenerklärung:

DV-Deutsche Version, DA-Deutsche Anleitung, EV-Englische Version, MA-Multilinguale Anleitung  
 KZ-Kurz hinter den Programmnamen  
 ACT-Action, ADV-Adventure, GES-Geschichtliche, J&J-Jump & Run, ROL-Rollenspiel, SAM-Sammlung, SIM-Simulation, STR-Strategie, SPO-Sport.  
 \* Bei Bezugsanschlag noch nicht lieferbar

## Tipp des Monats

## Die Brotkasten-CD

Der Nachfolger der "6er-Disk" enthält über 1.100 C64-Disketten mit frei kopierbaren Software, Emulatoren für PC und AMIGA sowie zahlreiche Programme für viele andere 8-Bit-Rechner. Gonnem Sie sich diesen nostalgischen Auszug.

39,90DM



**Touche**  
 The Adventures of the Fifth Musketeer  
 Touche - Die Abenteuer des 5. Musketeers 74.-DM  
 Komplett in Deutsch

Wing Commander IV. Deutsche Version 99.-DM\*  
 Der Kampf geht auf weiter auf 7 CD's

Command & Conquer - Mission CD 29.-DM\*  
 Die erste Zusatz-CD zum Kultspiel nur für DV

NBA Live 96 Deutsche Version 84.-DM\*  
 Sie fühlen sich wie "mittendrin"

Terminator Futuroschok Deutsche Anf. 95.-DM\*  
 Der Kampf gegen die Terminatoren geht weiter

D-INFO 2 Stand 01/96 49.-DM  
 Die neue aktualisierte Telefon-CD

F1 Grand Prix 2 Deutsche Version 99.-DM\*  
 Biete unbedingt vorbestellen

Der Druidenkrieger komplett in Deutsch 69.-DM  
 Tummeln Sie sich unter Druiden und Monstern

## Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen:

## Computer Börse Essen

Berliner Str. 214, 45144 Essen, Tel. 0201-751135

## HCL Multi-Media

Knooper Weg 144, 24105 Kiel Tel. 0431-55 55 55

## Computer Schelwat

Trierer Str. 48, 54634 Bittburg, Tel. 06561-942010

## JOY 'N FUN

Aus der Papagei 92, 53721 Siegburg, Tel. 02241-68635

## Turbo Soft

Zwickauer Str. 105, 01187 Dresden, Tel. 0351-4766361

## An alle Händler!

Hier könnte auch Ihre Adresse stehen. Infos über unsere Hotline. Händlerliste bitte anfordern.

## ACHTUNG:

Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen! Nicht alle Artikel sind ständig vorrätig

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse UPS oder Post. Auslandsendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20.-DM Versandkosten). UPS-Nr. zzgl. 17.-DM, Post-Nr. zzgl. 12.-DM, bei Vorkasse zzgl. 10.-DM. Bei Bankübertrag zzgl. 8.-DM. Auf Wunsch versenden wir auch in Sicherungsverpackung (+ 3,50DM). Lösungsbücher 6.-DM. Bei Sendungen, die nicht angenommen werden, müssen wir eine Kostenpauschale von 30.- DM in Rechnung stellen

# Chartbreaker

Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich be-

deutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.

- 1 Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!
- 2 Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

Spiele	Für Sie interessant	Definitiv kaufen
NCAA Champion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Star Trek: Deep Space Nine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Fugger 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Outpost 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alien Trilogy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X-Car	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Star Trek: Generations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Urban Runner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simon the Sorcerer 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Greetings from Planet Earth	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Betrayal at Krondor 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Air Warrior 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F1 Manager	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shark Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Battle Cruiser 3000AD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Necrodome	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fantasy General	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 3 Welchen Rechner besitzen Sie?

☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium

- 4 Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?

☐ Nein ☐ Ja, und zwar: ☐ 1x ☐ 2x ☐ 3x ☐ 4x

- 5 Welches Genre interessiert Sie am meisten?

☐ Beat 'em Up ☐ Strategiespiel ☐ Arcade-Action  
☐ 3D-Action ☐ Rollenspiel ☐ Rennspiel  
☐ Sportspiel ☐ Adventure ☐ Jump&Run  
☐ Flugsimulation ☐ Wirtschaftssim. ☐ Interaktiver Film  
☐ Sonstiges: \_\_\_\_\_

- 6 Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?

☐ Nein ☐ Ja: \_\_\_\_\_

Die Gewinnerin der Leserumfrage in PC GAMES 1/96 heißt **Astrid Beyer** und bekommt das Spiel

## Crusader: No Remorse

Dieses Spiel wurde zur Verfügung gestellt von



dem Fachgeschäft für Computerspiele in Nürnberg und Erlangen.

- 7 Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES?

Schulnote: \_\_\_\_\_

- 8 Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?

- 9 Was gefällt Ihnen weniger?

- 10 Wie finden Sie die Titelseite?

Schulnote: \_\_\_\_\_

- 11 Wie alt sind Sie?

\_\_\_\_\_ Jahre

- 12 Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

ca. \_\_\_\_\_ DM

- 13 Sind Sie?

☐ männlich ☐ weiblich

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Wohnort \_\_\_\_\_

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Computer Verlag • Redaktion PC GAMES • Kennwort:  
Chartbreaker • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg







Bislang konnte der glückliche Besitzer einer 32 Bit-Konsole mit Fug und Recht behaupten, daß seine Spielmaschine in puncto 3D-Grafik der Weisheit letzter Schluß darstellt. Core Design macht dieses Argument jetzt leider zunichte, denn der ausgebuffte Programmierer Mark Avory setzte den Saturn- und Play Station-Überflieger Thunderhawk 2 hervorragend für den PC um.

## Thunderhawk 2: Firestorm

# Donnerwetter!

Der Vorgänger Thunderhawk konnte vor allem auf dem Sega Mega CD II zum absoluten Vorzeigespiel avancieren, während die ein wenig früher erschienene PC-Version niemanden so recht interessierte und auch in den Charts keine großen Erfolge verbuchen konnte. Für Actionfreaks war die Grafik zu schwach, und Freunde gepfleg-

ter Simulationen suchten vergeblich nach realitätsnahen Details, die eine ausführliche Lektüre des Handbuchs erfordern.

### Weder Fisch noch Fleisch?

Thunderhawk 2: Firestorm einzuordnen, fällt gar nicht so leicht. Jedenfalls ist es keine realistische Flugsimulation, mit

deren Hilfe man den Helikopter-Flugschein im privaten Kämmerchen machen kann. Ein astreines Actionspiel, bei dem es ausschließlich um pure Ballerei und schnelle Reaktionen geht, stellt es aber ebenso wenig dar. Die Beschreibung „Actionspiel mit Simulationstouch“ dürfte da wohl schon eher zutreffen.

Nach einem recht schmackhaften, allerdings auch ziemlich kurzen

Intro geht es ohne große Umschweife sofort zur Sache, wobei dem Spieler drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Verfügung stehen. Daß die Crew um Mark Ivory den Begriff Konsolenumsetzung etwas zu wörtlich genommen hat, merkt man gleich zu Beginn bei der Namens eingabe. Die Tastatur wird hier schlicht ignoriert, seinen Namen muß man sich



An insgesamt sechs verschiedenen Positionen darf man seinen Hubschrauber mit Raketen, Bomben und Maschinengewehren ausstatten.



Die grafische Gestaltung überzeugt mit echten 3D-Objekten. Hier zuckelt beispielsweise ein zu beschützender Konvoi gemächlich vorbei.



aus dem scrollenden Buchstabenkreis zusammensetzen. Als tapferer Heli-Pilot darf man sich dann auf einer Weltkarte eines von acht, selbstverständlich fiktiven Szenarien herausuchen, in dem jeweils mindestens drei Missionen (insgesamt 26) anstehen. Hat man sich die Szenarien und die jeweilige Mission vom perfekt deutsch sprechenden Briefing-Offizier erläutern lassen, was übrigens durchaus Sinn macht, darf man seinen Helikopter an drei Positionen ausstatten mit Waffen ausstatten, wobei hier Raketen, Bomben und Feuerwaffen unterschiedlicher Stärke zur Verfügung stehen. Wenn mehrere große Schiffe und Bodenstationen angekündigt werden, so empfiehlt es sich, die extrem wirkungsvollen Raketen mit den weißen Kappen mitzunehmen, die aus der Ferne dank Auto-Lock jedes Feindobjekt auf Anhieb zerstören.

## Feuer frei

Das Fliegen des Helikopters bereit generell überhaupt keine Probleme, wobei man einem Joystick den Vorzug geben sollte, wenn man sich nicht die Finger auf der Tastatur verrenken will. Von drei angebotenen Perspektiven - Virtual Cockpit, Außenansicht und freie Sicht - hat sich während der Testphase die letzte als die spielbarste erwiesen. Die Missionen sind durchaus abwechslungsreich: ob man nun eine ganze Flotte versenkt, einen Konvoi sicher durch Osteuropa begleitet, die Landebahnen der Rebellen zerstört oder im Nachfluge eine Hubschrauber-Eskorte abgibt, hat einen einmal das Thunderhawk-Fieber gepackt, läßt es einen nicht mehr so schnell los. Flüge ins Blau und sinnlose Zerstörungsaktionen erhöhen zwar die Beförde-

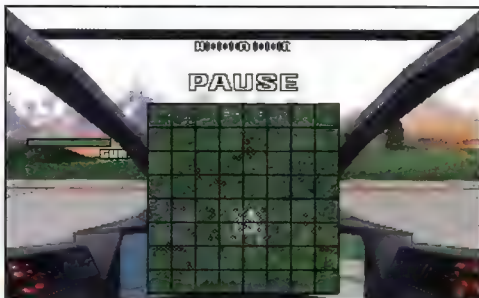
rungschancen, beeinträchtigen jedoch die Erfolgsaussichten gewaltig. Um eine Mission zu beenden, müssen nämlich generell alle Primary Targets zerstört werden, die als rote Punkte auf der per Pause abrufbaren Karte erscheinen. Ist dies geschafft, gibt der Funk-Kollege einen netten Kommentar von sich, und man darf das weiß umrahmte Einsatzgebiet verlassen. Macht man dies vorher, gibt es je nach Schwierigkeitsgrad ein Game Over oder einen neuen Versuch. Die Existenz einer Festplatte oder eines internen Speichers beim Sega Saturn hat man bei Core zugunsten der PlayStation wohl übersehen, denn nur so ist es zu erklären, daß man ein langes Paßwort nach einer geschafften Mission bekommt - damit muß man sich allerdings auch bei der PC-Version herummageln!

Dies ändert jedoch nichts daran, daß Thunderhawk 2: Firestorm ein extrem süchtig machendes Actionspiel der Marke „Nur noch diese eine Mission!“ ist. Die detaillierte Grafik trägt dazu einen erheblichen Teil bei. Wunderschöne Landschaften, echte 3D-Objekte, spektakuläre Explosionen und sich flüssig bewegende Panzer, Jeeps, Lastwagen, Hubschrauber und Düsenjäger erzeugen die richtige Atmosphäre, die durch ständige Sprachausgabe noch weiter angeheizt wird. Es mutet lediglich etwas merkwürdig an, daß weiter entfernte Objekte in einem flachen Texture Mapping plattgemacht erscheinen, was allerdings die Spielbarkeit in keinsten Weise beeinflusst und für einen flüssigen Aufbau sorgt. Texture-Stufe und Bildschirmgröße lassen sich jedoch auch vielfältig verändern, so daß man auch mit schwachbrüstigeren Rechnern über die Runden kommt.

Hans Ippisch ■



Die Außenansicht fällt eher unter die Rubrik „Spielerei“, denn gut spielen läßt es sich damit bestimmt nicht - trotzdem aber durchaus sehenswert!



Drückt man auf Pause, erscheint diese recht spartanische Karte, auf der die Primary Targets mit roten Punkten gekennzeichnet werden. Wer einen veralteten Monitor besitzt, muß wohl die Lupe zur Hand nehmen.

## Statement

Wer echtes Konsolenfeeling auf dem PC erleben möchte, kommt an dieser beinahe perfekten Umsetzung nicht vorbei. Die saubere technische Gestaltung, die brillante Atmosphäre und das packende Missionsdesign machen Thunderhawk 2 für mich zum fesselndsten PC-Action-Spiel. Wer jedoch die Einstellung jedes Rotorblattes selbst vornehmen möchte, hebt lieber gar nicht erst ab.



## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
OS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	1 MB General MIDI
CD	65 MB Audio

### REQUIRED

486DX66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD ROM

### RECOMMENDED

Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

### Arcade-Action

Grafik	84%
Handlung	82%
Handling	83%
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

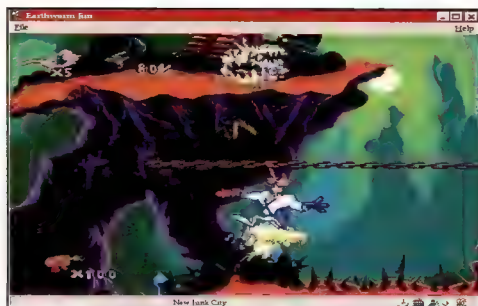
Earthworm Jim

# Wirbelloser Wüterich

Wenn Activision sich ein Konsolenspiel aussucht, um es für den PC umzusetzen, wird auf 1A-Qualität geachtet. Schon Pitfall erntete im Herbst vergangenen Jahres nur Lob. Der neueste Streich gilt dem kleinen Superwurm Jim, der sich am SEGA-Mega Drive sogar den Titel „Actionspiel des Jahres“ sichern konnte.

Eigentlich unterscheidet sich der Wurm Jim nicht wesentlich von seinen dummen Artgenossen der Gattung „Bodenverbesserer“. Wie es der Zufall aber will, kommt der kleine Unratfresser eines Tages zu einem Mega-High-Tech-Helden-Raumanzug, der ihm zu körperlichen und geistigen Superkräften verhilft. Bei dem Wunderding im Preis inbegriff-

fen ist allerdings auch ein verzwickter Spezialauftrag, bei dem er auf die Hilfe eines menschlichen Computerspielers angewiesen ist: In einer verrückten Welt aus zwanzig verschiedenen Levels muß er sich auf die Suche nach einer entführten Prinzessin machen, die von so skurrilen Bösewichten wie der Psycho-Krähne, dem intergalaktischen Bounty-Hunter oder Bob, dem Goldfisch, bewacht wird. Das Wörtchen „geräumig“ bekommt beim Durchhüpfen der Plattform-Welten eine völlig neue Bedeutung: Nur der Einbau diverser Continue-Punkte (wo der Spieler nach dem Ableben seines Helden die Reise wieder fortsetzen darf) schützen den Wurm davor, sich zu arg zu verlaufen. Neben den mächtigen Level-Bossen stellen sich Jim unzählige Krähen, Gespenster, Wachhunde und sonstiges Gefier in den Weg. Um sich seiner Haut zu erwehren, steht dem Spieler dann auch ein entsprechend schlagkräftiges Arsenal an Co-



Ob Krähenvögel oder Monsterhunde - der Wurm muß sich auf seiner Reise einiges gefallen lassen. In 20 Welten warten Hunderte von Gegnern auf ihn.

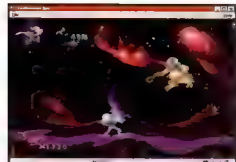
mic-Waffen zur Verfügung: Eine Peitsche („Pitfall“-Harry läßt schön grüßen!) und eine Plasma-Wumme mit angemessen hoher „Krähenstop-Wirkung“ verschrecken auch den stärksten Gegner. An bestimmten Punkten des Abenteuers warten Zusatzwaffen und Extra-Leben darauf, eingepackt zu werden.

## Grips ist gefragt

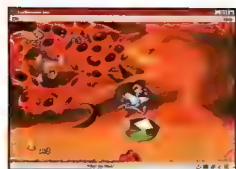
Wie Activisions letzter Jump & Run-Hit läuft auch Earthworm Jim ausschließlich unter Windows 95. Wer einen entsprechend ausgerüsteten Rechner

hat, kann dafür aber flüssiges Parallax-Scrolling, detailverliebte Hintergrundgrafiken und eine traumhaft präzise Steuerung genießen. Ein Vier-Tasten-Joy-pad gehört übrigens zur von uns empfohlenen Grundausrüstung jedes Wurmliebhabers - die Tastatursteuerung tut es zur Not aber auch. Der relativ hohe Schwierigkeitsgrad macht das Spiel zu einem Dauergast im CD-Laufwerk, vorausgesetzt man läßt sich von den eingebauten Puzzles nicht abschrecken, die dem Spieler neben seiner Fingerfertigkeit auch einiges an Grips abverlangen.

Thomas Borovskis ■



Mit einem Super-Anzug kann selbst ein Regenwurm gefährlich sein.



Viele Objekte, wie der Edelstein, sind Teil der eingebauten Puzzles.

## Statement

Earthworm Jim zieht mit Pitfall gleichauf. Das tolle Level-Design, die gute Steuerung und die Weiträumigkeit der Levels machen das Jump & Run zum zweiten Nummer 1 seines Genres. Wer das Maya-Adventure liebt, darf sich auch den Superwurm nicht entgehen lassen. Ein besonderes Schmankerl für Microsoft Plus!-Benutzer ist außerdem das Desktop-Kit, mit dem sich dem Windows-95-Bildschirm ein witziges Earthworm-Aussehen aufsetzen läßt.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
MB	0 MB / General Midi
CD	30 MB / Audio
<b>REQUIRED</b>	
48633, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Joypad	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

<b>Jump &amp; Run</b>	
Grafik	90%
Handlung	85%
Handlung	88%
Spielepaß	90%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



Hier können Sie  
bestellen:  
**0831/511 67-0**  
Telefax 0831/511 67-1  
Compuserve 100106,3111  
Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die dt. Version incl. Eilservice  
Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95  
Preis Stand 17.10.96 - \* = noch nicht verfügbar am 17.1.  
Bei Nichtanhang berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz  
Nachnahmeversand DM 5,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei  
Vorkasse / Scheck / Bankinzug DM 5,90, ab DM 250,- frei

Wir vertreiben keine „Erotik“ oder indizierten Spiele!

Preisknaller	
360 Completion	24,95
7th Guest	19,95
Battle Isle 1+Data I&2	19,95
Beneath a Steel Sky	24,95
Bureau 13	24,95
Casual 1	19,95
Campan	19,95
Campan 2	19,95
Conspiracy	24,95
Creature	19,95
Darkseed	24,95
Dawn Patrol	24,95
Der Clou Plus	24,95
Drum Web	24,95
Elite Plus	24,95
Elite 2	24,95
F15	24,95
Flight of the Intruder	19,95
Galaxy 1 GP	19,95
Goblins 1+2	19,95
Goblins 3	19,95
Heil	19,95
Heilige Zone	19,95
High Command	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	19,95
Kyryda 3	19,95
Labrynth of Time	19,95
Mad Pack 1	19,95
Maniac Mansion 2	19,95
NHL Classics	19,95
Napocropolis	24,95
Pacific Islands	24,95
Patrol	19,95
PGA Golf Classic	19,95
Populous 2/Powerman	19,95
Privateer	24,95
Railroad Tycoon	24,95
Rebe: Assault	19,95
Return to Zork	24,95
Snowdow Caster	19,95
Silent Service 2	19,95
Sim City 1995 enhanced	19,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Space Hulk	19,95
Space Quest 4	19,95
SSN 21 Seawolf	19,95
Strike Commander	19,95
Stunt Driver	19,95
Subwar 2050	19,95
Syndicate plus	19,95
System Shock	19,95
Team Yankee	19,95
Tornado	19,95
Ultima 1+2 Classic	19,95
Ultima 7 Rome	19,95
Walls of Rome	19,95
War in the Gulf	19,95
Wing Armada	19,95
Wing Commander 2	19,95
CD ROM	
3D Lemmings	89,95
3D Ultra Pinball	64,95
5th Musketeer	64,95
11th Hour	84,95
A 4 Networks	64,95
Across the Rhine	89,95
Action Soccer	64,95
Aegle, Guardian	89,95
AH 64 Longbow	64,95
Ali: Havoc Controller	64,95
Alban	79,95
Alban 2	79,95
Alien Dayzee	64,95
Alien Virus e.	59,95
America / Civil War	59,95
Arvi: of Dawn*	69,95
Apache Longbow	64,95
Archie Classics	74,95
Ascendancy	74,95

# Game It!

Spiel des Monats:

Command & Conquer  
Mission CD\* 27,95  
C&C 1 + Mission 99,95

Knallhart kalkuliert - Unsere  
TOP 10  
Braindead 13 59,95  
Das schw. Auge 3\* 74,95  
Dungeon Keeper\* 84,95  
Formula 1 GP 2\* 94,95  
NBA Live 96\* 74,95  
Pole Position\* 84,95  
Shannara\* 69,95  
Warcraft 2 69,95  
Wing Commander 4\* 99,95  
Z\* 69,95

Assault Rigs*	64,95
Aztec: Empire of Blood*	64,95
Batman Forever	79,95
Battle Bugs	39,95
Castle Crusier 3000AD	74,95
Battle Isle 2 + Data	69,95
Battle Isle 3	77,95
Battles in Time	59,95
Beavis&Butth. Screens	44,95
Brinell Connection*	89,95
Bernadus Syndrom	79,95
Bling	64,95
Biografie Gold*	79,95
Biografie Mission CD*	34,95
Bluffs	49,95
Brained 13	29,95
Buried in Time	69,95
Burn Cycle	64,95
Burning Steel 4*	64,95
Casual 2	72,95
King's Quest 7	79,95
Caribbean Disaster	79,95
Carrier Strike Force*	74,95
Championship Man.	74,95
Chestmaster 4000	29,95
Chewy	64,95
Chronomaster	74,95
Civilisation 2000*	79,95
Civilisation Net	n.a.
Civilisation Wars 2492*	64,95
Combat Air Patrol	54,95
Command & Conquer	79,95
Comm.&Conq. Data	27,95
Command Aces o.l.D.	72,95
Conqueror	69,95
Conqu. o.l. New World	79,95
Crusade	74,95
Crusader	74,95
Cyberka	84,95
Cybergame	77,95
Cyberpuzzle Win95	74,95
Daedalus Encounter	89,95
Daggerfall*	84,95
Dark Universe	72,95
Darker	74,95
Death Gate*	74,95
Deathreaper A.D&D*	74,95
Der Bauhäus	66,95
Der Druidenrkel	64,95
Der Patrizier	34,95
Der Planer + Data	34,95
Der Planer 2*	69,95
Der Seelenfurm	69,95
Der Reeder	69,95
Desert+Jungle Str.	44,95
Destruktion Derby	84,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2*	77,95
Dime City	79,95
Discworld	79,95
DSA 3: Schott. o. Rhv*	74,95
Schachzugbuch 3,5	44,95
Dungeon Keeper*	84,95
Dungeon Master 2	79,95
Earthworm Jim	62,95
Elite 3 - neue Version!	77,95
Endorfium	59,95
Endorphin	64,95
Fade to Black	79,95
Fast Attack*	59,95
FIFA Soccer 96	74,95
FIFA 95	59,95
Flieger Duet	59,95
Flight of Amal. Queen	79,95
Flight Commander 2	59,95
Flugsims* siehe rechts	
Forest Gump*	59,95
Formula One GP 2*	94,95
Frankenstein	79,95
FX Fighter	72,95
Gabriel Night 2	59,95
Games Cheat	77,95
Game Wars*	29,95
Gold* siehe rechts	
Grand Prix Manager	79,95

Great Naval Battles 3	69,95
Hammer of the Gods	69,95
Horse (nur 3,5")	39,95
Harpoon 2 Deluxe MM	72,95
Harvester*	79,95
Hellcat (Ikaron)	72,95
Heroes o. Might&Mag.	79,95
Hoffen	79,95
High Seas Trader	64,95
Höhlenwelt	69,95
Hollywood Pictures	79,95
Hugo 3	69,95
Ice & Fire	69,95
Imperum Romanum	74,95
Indy Car Racing 2	69,95
Iron Assault	39,95
Iron Trilogy	69,95
Isla Carolina	69,95
Jagged Alliance dt.	79,95
Jack Jacobrabl	59,95
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest 7	64,95
King of the Far Rea.	84,95
Kill & Play	n.a.
Knight's Chase	n.a.
Knight's Xenter	n.a.
König der Löwen 3,5*	59,95
Land of Lore 2*	84,95
Last Dynasty	77,95
Leisure Suit Larry 1-6	79,95
Ion - Löwenst*	69,95
Locust	89,95
Lords of the Realm 3,5	59,95
Lost Admiral 2	74,95
Lost Eden	69,95
Macchiavelli t. Prince	84,95
Mad News	69,95
Mad TV 2*	74,95
Made in Germany	59,95
Magic Carpet	74,95
Magic the Gathering	94,95
Marco Polo	64,95
Masters of Magic	69,95
Master of Xenos	69,95
Mechwarrior 2 dt.	39,95
Metal 2 Data Disc	79,95
Metal Lords*	64,95
Metal Marines	64,95
Micro Machines 2	64,95
Milano*	74,95
Mini High Club	79,95
Mission Critical	59,95
Monopoly	69,95
Monkey Python's Waste	79,95
Mortal Coil	62,95
Myrtal	64,95
Mystic Midway	77,95
Nascar Racing	74,95
Nascar Track Pack	44,95
NBA Jam Tournament	84,95
NBA Live 96*	74,95
Necrons	79,95
Need for Speed	74,95
NHL Hockey 96	79,95
Novaslam	39,95
Odyssey	69,95
Panzer General	79,95
Panzer General 2	79,95
PAWS	64,95
PC Games Cheat	24,95
Perfekt General 2	69,95
Phantasmagoria	77,95
Pinball 95	n.a.
Pinball Dreams Deluxe	56,95
Pinball Illusions	56,95
Pinball Mania	54,95
Pinball Wizard	72,95
Pinball Wizard 2000	59,95
Pinball Wars	34,95
Pitfall Win95	74,95
Pole Position	84,95
Police Quest SWAT	69,95

Total Disortion*	74,95
Transport Tycoon Del.	79,95
Trivial Pursuit	74,95
Tuneland	79,95
Turicun 2	54,95
TV Kamera	39,95
UEFA Champion Leag.	69,95
UFO & Master of Orion	49,95
Under a killing Moon	69,95
Unnecessary Roughn.	69,95
Urmas Filmstudio	79,95
US Navy Flight. Gold	82,95
Vikings*	n.a.
Virtual Karts	59,95
Virtual Pool	69,95
Vollgas	77,95
Voodoo Lounge	74,95
Wacky Wheels	79,95
War College (UMS3)	n.a.
Warcraft 2	69,95
Warhammer	74,95
Warlords 2 Deluxe	74,95
Warwolf/Comanche	79,95
Wellands	54,95
Wholes Voyage 2	69,95
Will Lemke's Fußb. M.	59,95
Wing Commander 3	79,95
Wing Commander 4	79,95
Wings of Glory	72,95
Wipeout	89,95
Wilchaven	79,95
Wolf - die Simulation	69,95
Woodcut	34,95
Woodruff	79,95
World Cup Complet.	59,95
World of Business	59,95
Worms	59,95
Wrestlemania	69,95
X-COM	59,95
X-COM+Subwar2050	59,95
X-Wing Enhanced	49,95
X-Wing	49,95
Yool 2	69,95

GOLF	
Sensible Golf	59,95
PGA Tour Golf 96	74,95
PGA Tour Scenery	29,95
Links 386 + 2 Platte	34,95
Kurs Bestie	49,95
Kurs Castle Pines	49,95
Kurs Cog Hill	49,95
Kurs Devil's Island	49,95
Kurs Firestone	49,95
Kurs Mauna Kea	49,95
Kurs Prairie Dune	49,95
Kurs Riviera	49,95
Kurs Torton North	49,95

Flugsims	
Liste „Flugsims“ anfordern	
Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited*	59,95
Flugsimulator S.1 e	74,95
Flugsimulator S.1 dt	64,95
FS 3 Scene. Designer	64,95
FS 5 Flight Shop*	79,95
FS 5-Flight	72,95
FS Final Approach 5.0	44,95
BAC Aircraft Gold, je	84,95
RENO 3 (500 Scen.)	79,95
Europa 1	54,95
Mitte, Nordl. Mittelgeb.	44,95
Nord-/Ostsee, HH	44,95
Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Frankfurt, Hessen	84,95
Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Süddeutschland	74,95
Schwedischdeutschland	44,95
Multimedia München 2	74,95
4 x Österreich je	54,95
Britische Inseln	52,95
a. Karibische Inseln	44,95
New York	94,95
Japan	44,95

Hardware	
Liste „Zubehör“ anfordern	
Joysticks	
Ch Flightstick	79,95
Ch Flightstick Pro	139,95
Ch Virtual Pilot	149,95
Ch Virtual Pilot Pro	169,95
Ch Pedals+Nascor R.	99,95
Ch Pedals Pro	179,95
Sidewinder	99,95
Sidewinder + Fury3	119,95
Gravis Gamepad	29,95
Gravis Analog	39,95
Gravis Analog Pro	44,95
Gravis Firebird	99,95
Gravis Phoenix	159,95
Neu! Thrustmaster	
IM XL Action Control	59,95
IM FCS Flight 2	119,95
IM F16 Flight	239,95
IM Weapon Contr. 2	179,95
IM Form. 12 Lenk.	239,95

Sammelausgaben	
ACES Collector's Edit.	64,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, 59,95	
Aviation Pioneers	59,95
Combat Classics 2	69,95
F19 Stealth Fighter, Pacific	59,95
Service, Silent Service 2	69,95
Combat Classics 3	69,95
Campaign, Gunship 2000, 69,95	
Hollywood 1914-1918	69,95
Lords of Power	79,95

Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, Perfect General	
Local Airs Art Combat	79,95
Battlehawks 1942, Their II	
nest Hour, Secret Weapons	
of the Luftwaffe incl. Missions	
Made in Germany	59,95
Anstoss, Stierschweif, Battle Isle 2	
Meagack 4	79,95
Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Down Patrol, Tornado, nador-Data, Aegle, Empire	
Soccer 94, Space Ace, Black Knight	
Sid Meier Classics	84,95
Civilization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates: Gold	
Strategy Masters	79,95
Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Calibri, Populous, Spirit of Escobal	
Wargame Bundle	79,95
American Civil War 1-3, 54,95	
Gold of the America, Reach for Stars, Warriors, etc.	
Kyranida 1-3, Dune 2, Lands of Lore	
Essential Collections	
Sport	59,95
PGA Tour Golf, FIFA, 1 GP	
Business	59,95
Theme Park, Transport Tycoon	
Flight	59,95
1942 PAW, Fleet Defender,	

PC-Spiele	CD	Disk	PC-Spiele	CD	Disk	PC-Spiele	CD	Disk	PC-Preishits (abw. Vorrat)	CD	Disk
11th Hour (dt.)	69.99		Frankenstein (dt.)	79.99		The Dig	69.99		Simon the Sorcerer (dt.)	39.95	
3D Ultra Pinball (dt.)	69.95		Front Page Sports: Football 96	89.99		This Means War! (dt.)	69.99		Software Manager		9.95
Adams Family Pinball	69.99	69.99	Gene Wars (dt.)	89.99		Thunderhawk 2	79.99		Space Hulk (dt.)	29.95	
Ain-540 Longbow (dt.)	69.99		Grand Prix Manager (dt.)	89.99		Thunderhawk 2	79.99		Space Quest 4.2	19.99	
Ain Odyssey	69.99		Harpoon 2 Deluxe	79.99		The Fighter	69.99	79.95	SSN 21 Sealwolf (dt.)	29.95	
Apache Longbow (dt.)	79.99		Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69.99	69.95	Tilt	59.99		Star Crusader (dt.)	19.99	
Ascentancy (dt.)	69.99		Hercs of Might & Magic (dt.)	79.95		Tiny Troops	79.99	79.99	Star Trek - 25th Anniversary	29.95	
Assault Rugs	69.99		Mad in Germany: Antostes	89.99		Top Gun - Fire At Will (dt.)	69.99		Strike Commander	29.95	
ATF 96 (Lighters, dt.)	89.99		Mad in Germany: Sternschweif	89.99		Torin's Passage (dt.)	69.99		Subwar 2000 (dt.)	39.99	
Battle Bugs (dt.)	49.95	49.95	Magic Carpet 2 (dt.)	89.99		Total Destruction	70.99		Super VGA Heaven & Mig 29	19.99	
Battle in Time	79.99		Magic the Gathering (dt.)	89.99		Touche - 5th Multistake (dt.)	69.99		Syndicate Plus (dt.)	29.99	
Battle Isle 2: Erb. des Titan	79.95		Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79.99		Tower	99.99		System Shock (dt.)	29.99	
Battle Isle 3 (dt.)	69.99	69.99	Mechwarrior 2 Expansion Pack	39.99		Turkian 2	59.99		T.F.X.	29.99	
Bazooka Sue	69.99	69.99	Mission Critical	79.99		Transport Tycoon Int. World Editor	69.99	69.95	Tomasco	19.95	
Bears & Butthead: Virt. Stupidity	69.99		Monopoly	69.99		Under a Killing Moon	69.95		TV-Show: Bingo		9.95
Bermuda Syndrome (dt.)	79.99		Myst (dt.)	89.95		US Navy Fighter Gold (dt.)	99.95		TV-Show: Familienduell		9.95
Big Red Racing (dt.)	79.99		NBA Live 96	89.99		Virtual Spookier	79.99		TV-Show: Punk, Punk, Punk		9.95
Bing! (dt.)	79.99	79.95	NBA Live 96	89.99		Volgias - Full Throttle (dt.)	69.95		TV-Show: Riskant		9.95
Bo-Sub - Screamer	59.99		NBA Live 96	89.99		Warhammer	79.99		U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	39.95	39.95
Bo 95	69.99		NBA Live 96	89.99		Warplanes 2	109.99		Ultima 7 (CD+Box, Diskett)	29.95	39.95
Braindead 13 (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99		Warwolf vs. Comanche (dt.)	79.95		Ultima Underground 1+2 - komplett	29.95	
Burning Steel 4 (dt.)	79.99		NBA Live 96	89.99		Westwood Command: Lands of Lore	79.95		Wing Commander 2	29.99	
CD Action Pack (Win 95)	39.99		NBA Live 96	89.99		Westlands (dt.)	69.95		Wing Commander Armada	29.99	
Cassir 2 (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99		Wing Commander 4 (dt.)	69.99		Wings of Glory	39.95	
Capitalism	69.95		NBA Live 96	89.99		Worms	69.95				
Championship Manager 2 (dt.)	99.99		NBA Live 96	89.99		X-Wing (incl. alle Zusatzdts., dt.)	79.95	79.95			
Chewy - Eco von F5 (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
CivilNet (dt.)	59.99		NBA Live 96	89.99							
Command: Aes of the Deep (dt.)	79.99		NBA Live 96	89.99							
Command & Conquer	29.99		NBA Live 96	89.99							
Conquest of the New World (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Crónicas of the Sword	79.99		NBA Live 96	89.99							
Chronomaster	79.99		NBA Live 96	89.99							
Conqueror a.c. 1086 (dt.)	79.99		NBA Live 96	89.99							
Cruiser - No Remorse (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Cyberia 2 (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Cybermage - Darklight Aw. (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
D (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Dangerita (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Death Gate	79.99		NBA Live 96	89.99							
Deathseeker A&D	69.99		NBA Live 96	89.99							
Der Dudenzyklus (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Der Planer 2 (dt.)	79.99		NBA Live 96	89.99							
Der Beilekum (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Descent 2	69.99		NBA Live 96	89.99							
Destruction Derby	69.99		NBA Live 96	89.99							
Die Siedler 2 (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Die Welt verr. Rallye&Mad Pad	39.95/59.95		NBA Live 96	89.99							
Discworld	69.99		NBA Live 96	89.99							
Doctechungbuch	49.95		NBA Live 96	89.99							
Dungeon Keeper (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Dungeon Master 2	69.99	69.95	NBA Live 96	89.99							
Earthrise Expansion Pack	49.95	49.95	NBA Live 96	89.99							
Earthrise 2: Skyforce (dt.)	79.99		NBA Live 96	89.99							
Earthworm J.M. (Win 95, dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Empire 2	79.95		NBA Live 96	89.99							
Entomorph	79.99		NBA Live 96	89.99							
ESPN Extreme Games	69.99		NBA Live 96	89.99							
Extreme Pinball	69.99		NBA Live 96	89.99							
Fade to Black (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							
Fala Racing	69.95		NBA Live 96	89.99							
FIFA Soccer 96 (dt.)	69.95		NBA Live 96	89.99							
Fight Simulator 5.1 (dt.)	119.95		NBA Live 96	89.99							
Flight Shooter (dt. RS 5.1)	89.95		NBA Live 96	89.99							
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	69.99		NBA Live 96	89.99							



Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111





# TEUFLISCH GUT!

## Fast geschenkt!

**Kyrandia 3**  
dt., CD-ROM \*  
**Creature Shock**  
dt., CD-ROM \*  
**Space Quest 4**  
CD-ROM  
**Kings Quest 6**  
CD-ROM  
**Der Trainer**  
dt., PC Disk  
**Reunion**  
dt., PC Disk

Je **19,99**

\* Auslieferung voraus, März '96

Spectrum Holobyte's  
neuester Streich:

## Top Gun

Fire At Will  
Erleben Sie mit dieser  
High-End-Flugsimulation  
einen interaktiven Filmtrip!  
kompl. dt., CD-ROM

**99,99**

## Unser Tip des Monats:

## Wing Commander IV

CD-ROM  
**99,99**

## Achtung! Action-Fans aufgepaßt!

## Terminator: Future Shock

Bethesda präsentiert  
mit Future Shock ein  
abwechslungsreiches  
3D-Action Game mit  
Dauermotivation.  
CD-ROM  
**89,99**

## Cyberia II

Der zweite Teil des  
interaktiven Weltraum-  
Action-Abenteuers  
verspricht noch  
mehr Spannung!  
CD-ROM  
**89,99**

## Kaum zu glauben!

Zwei Klassiker, welche in  
keiner Sammlung fehlen sollten,  
zum Preis von einem!

**7th Guest**  
und  
**Dune 1**  
komplett auf CD-ROM!  
**19,99**

**Desert Strike**  
und  
**Jungle Strike**  
komplett auf einer CD-ROM  
**19,99**

**Across the Rhine**  
kompl. dt., CD-ROM  
**59,99**

Formula 1  
**Grand Prix 2**  
Der Nachfolger einer der besten  
Rennsimulationen aller Zeiten!  
CD-ROM **99,99**

**Shannara**  
kompl. dt., CD-ROM  
**79,99**

## And the winner is...

Nach endlosen Beratungssitzungen mit meinem Namens-Wettbewerbs-Team habe ich mich bei den vielen tollen und teilsweise recht ausgefallenen Vorschlägen letztlich schweren Herzens für folgenden Namen entschieden:

## Anton - der Preisteufel -

Da dieser Name mehrfach vorgeschlagen wurde, habe ich die Gewinner mit erweilter selbst benachrichtigt. Selbstverständlich danke ich auch allen anderen, die an meinem Namens-Wettbewerbs so eifrig teilgenommen haben. Die versprochenen Präsente für alle Teilnehmer habe ich zwischenzeitlich auf den Weg gebracht. Da einige Vorschläge aber so kreativ und ausgefallen waren, habe ich mich entschieden, diese noch mit einem gesonderten Trostpreis zu prämiieren. Viel Spaß damit!

## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199  
Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28  
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Versandkosten: Nachnahme 6,99 DM + 3,- Post-NVW-Gebühr - Kreditkarte 9,99 DM  
Vorkasse 6,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!  
Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM



Claim to Power

# Wie einst Sisyphus

Da es Spieler gibt, denen Strategiespiele wie Battle Isle oder Warcraft II zu komplex sind, hat sich Rainbow Arts an alte C64-Zeiten erinnert und mit Claim to Power ein mehrspielerfähiges Strategiespiel entworfen, das mit wenigen Maus-klicks die Welt der mittelalterlichen Feldzüge offenbart.

**D**aß Echtzeitstrategiespiele wie etwa Command & Conquer nicht jedermanns Geschmack sind, zeigt der überwältigende Erfolg von Panzer General oder Battle Isle. Doch auch diese Strategiespiele überfordern viele Spieler: die Vielzahl an Einheiten, unübersichtliche Landkar-

ten etc. stellen so manchen vor ein Rätsel.

Bei Claim to Power beschränken sich die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers auf ein Minimum: man beginnt mit einem Trupp von Soldaten, stationiert in einer von gut 50 Provinzen. Zieht man seine Soldaten auf eine freie Provinz, wird diese dem Spieler zugeordnet, und man erhält vor jedem Spielzug Steuern und einen Anteil an deren Holz-, Stein- und Erzproduktion.

## Es gibt viel zu tun

Mit diesen Einnahmen müssen nun Waffen produziert, Soldaten ernährt, Städte befestigt und gegebenenfalls Soldaten rekrutiert werden. Reicht das Guthaben in einem der Bereiche nicht aus, kann man auf dem Markt Waren und Geld



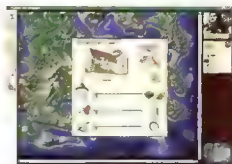
Liebe in Deraz

Du hast Dich in ein Bauernmädchen unsterblich verliebt. Wegen ihr ignorierst Du das Gesetz und holst eine Nichtadelige an den Hof. Die adeligen Damen des Hofes sind entsetzt.

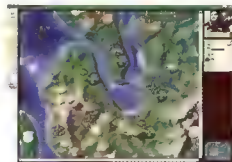
Vor jedem Zug tritt ein nicht immer positives Ereignis ein. Von A wie Aufstand bis Z wie Zusammenschluß mehrerer Gegner wird alles geboten.

gegeneinander austauschen. Die zugrundeliegenden Zusammenhänge sind ganz einfach: Gut bewaffnete und ernährte Soldaten kämpfen besser, befestigte Städte sind leichter zu verteidigen, viele Provinzen bringen hohe Einnahmen. Um das Spiel nicht zu einfach zu machen, ist je Spielzug nur eine eng begrenzte Anzahl von Aktionen erlaubt; man kann sich also niemals um alle Provinzen und Soldaten sorgen. Zusätzlich sind die Einnahmen sehr mager und die fünf Computergegner überaus stark.

Harald Wagner ■



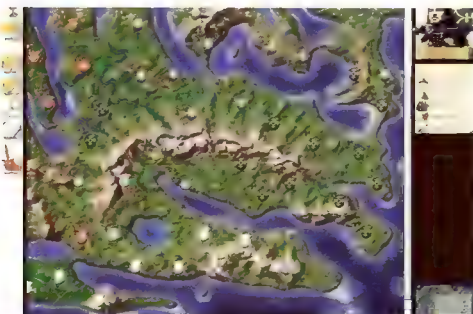
Das Erhalten oder Verbessern der Städte kostet Unmengen an Geld.



Erst mit einer gut ausgebauten Burg lassen sich Soldaten rekrutieren.

## Statement

Claim to Power ist nur auf den ersten Blick leicht und langweilig. Doch hat man erst einmal fünfzehn Provinzen, so fallen die älteren Städte zusammen oder die Soldaten meutern. Hat man dies in Ordnung gebracht, beginnt das gleiche Spiel in den nächsten Provinzen, bis man schließlich nicht mehr dazu kommt, Feinde abzuwehren und selber Boden gut zu machen. Durchaus fesselnd.



Die vielen kleinen Provinzen machen kleine Fronten nahezu unmöglich, nur selten schützt ein Gewässer oder Gebirge vor den fünf Gegnern.

## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Windows 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	0 MB / General MklII
CD	523 MB / Audio

**REQUIRED**  
486/33, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
486/66, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
bis zu 6 Spieler über  
Netzwerk oder Modem

## RANKING

Strategiespiel	
Grafik	60%
Handlung	65%
Handling	80%
Spiele Spaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Rainbow Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	mangelhaft



# Wenn Du etwas

... frag Conny, hieß  
es immer in der Klasse.  
Aber dann stellte sich  
heraus, daß Connys  
blumige Beschreibungen  
aus ihrem neuesten  
Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine  
eigene Meinung über  
Liebe, Sexualität und  
Verhütung bilden  
willst, bestell' Dir  
unsere kostenlosen  
Info-Broschüren.

# über Sex wissen willst...

**Ich will's wissen!**

Bitte schicken Sie mir

☐ »Über den Umgang  
mit Liebe, Sexualität,  
Verhütung und  
Schwangerschaft«

Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung –  
Methoden und Möglich-  
keiten«

Broschüre

☐ »Verhüten –  
null Problem?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die  
**BZgA, 51101 Köln**

Warhammer : Schatten der gehörnten Ratte

# Revisited

Strategische War-Games scheinen zur Zeit voll im Trend zu liegen. Mit *Command & Conquer* nahm die Kriegsbegeisterung ihren Anfang, *Blizzard* verlegte das Schlachtfeld kurz darauf mit *Warcraft 2* ins Fantasy-Reich, und nun gibt sich *Mindscope* mit der Brettspielumsetzung *Warhammer* die Ehre.

Zum zweiten Mal innerhalb von wenigen Wochen suchen Orcs und andere aggressive Vertreter des Fantasy-Bestiarius die PCs dieser Welt heim, und Ihnen kommt als wagemutiger Anführer einer Söldnertruppe die Aufgabe zu, die Ordnung in der *Warhammer*-Welt wiederherzustellen. Mehrere Jahre verbrachten die Strategiespezialisten von *Games Workshop* mit der Entwicklung dieses neuen Genre-Juwels, das auf den ersten Blick Ähnlichkeiten mit *Warcraft 2* nicht verleugnen kann, aber dennoch ganz anders ist.

## Soldaten-Karriere

Natürlich können Sie als Kriegsherr auch bei *Warhammer* nicht sofort in die vollen gehen. Zunächst müssen Sie sich in relativ unbedeutenden Missionen bewähren, bei denen für Ihre wenigen Kämpfer nicht viel mehr als ein Trinkgeld herauspringt. Meistern Sie diese Situationen jedoch mit Erfolg, informieren Ihnen Ihre Auftraggeber immer heiklere, verantwortungsvollere und lukrativere Herausforderungen an, und die Zahl der Söldner, die in Ihren Dienst treten wollen, steigt stetig. Selbstverständlich sollten Sie dennoch nicht jeden Dahergelaufenen anheuern, denn eine

Armee verschlingt eine Menge Geld, und zu einer guten Kriegsführung gehört nun mal auch eine gesunde finanzielle Grundlage.

## Panorama-Krieg

Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist der Planwagen des Zahlmeisters Dietrich, der Sie auf allen Stationen Ihrer Kriegerlaufbahn begleitet. Hier nehmen Sie Aufträge und Honorare entgegen, heuern Söldner an oder entlassen sie wieder, informieren sich über gegnerische Einheiten oder - wie es sich für ein Fantasy-Spiel gehört - über die Ihnen zur Verfügung stehenden magischen Mittel der Kriegsführung. Sobald Sie sich für eine der angebotenen Missionen entschieden haben, geht es ans Eingekerkern.

Der Bildschirm wechselt in den Schlachten-Modus, und Sie müssen Ihre Einheiten im Kartenfenster strategisch geschickt auf dem Terrain positionieren. Sie haben dabei vielfältige Möglichkeiten, auf Ihre Kämpfer einzuwirken, selbst die Blickrichtung lässt sich für jede Einheit individuell festlegen. Die eigentliche Schlacht findet in Echtzeit in einem gesonderten Fenster statt, das ca. zwei Drittel des Bildschirms einnimmt. Man darf dort das Kampfgetümmel in der isometrischen Sicht aus allen erdenklichen, stufenlos veränderbaren Perspektiven bewundern und

kann sich obendrein noch ganz nah ans Geschehen heranzoomen. Auch in der laufenden Auseinandersetzung ist es noch möglich, seinen Einheiten neue Befehle zu erteilen und die Taktik zu ändern - die Truppen reagieren darauf jedoch eine Spur zu schwerfällig.

## Autoplay-Hammer

War schon das in der letzten PC Games-Ausgabe getestete *Mindscope*-Spiel *Aliens* problemlos unter dem neuen Betriebssystem lauffähig, so ist *Warhammer* noch konsequen-

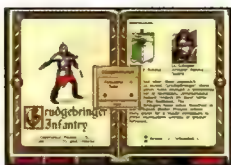




ter auf Win 95 zugeschnitten. Das Spiel macht von der Auto-play-Funktion Gebrauch und verfügt außerdem über eine bei vielen Windows-Produkten schmerzlich vermisse Deinstallationsroutine. Zudem verweigert das Programm auch dann seine Dienste nicht, wenn man es im Fenster parallel mit anderen Anwendungen laufen lässt. Grafisch und soundtechnisch bewegt sich Warhammer auf sehr hohem Niveau. Besonders gelungen ist der multiperspektivische Schlachtenscreen - eine echte Innovation, die einen optisch dermaßen in ihren Bann schlägt, daß man darüber gerne ab und zu vergißt, einer weiter entfernt kämpfenden Einheit neue Instruktionen zu geben. Lediglich die etwas detailarmen Zwischensequenzen können nicht ganz überzeugen, wenn man in C&C oder Warcraft 2 gesehen hat, was technisch möglich ist. In Sachen Musik und Klangeffekte gibt es bei Warhammer nichts zu

mäkeln. Die düsteren, „mittelalterlich“ angehauchten Audio-tracks verpassen dem Spiel genau die richtige Atmosphäre, und das Waffengeklirr der aufeinanderprallenden Horden könnte realistischer nicht sein. Problematischer erscheint da schon das etwas verwirrende Benutzer-Interface, das dem User ein gehöriges Maß an Einarbeitung abverlangt. Sicherlich wäre es schwierig gewesen, ein derart komplexes Spiel mit einer simpleren Steuerung zu versehen. Dennoch hätte man zumindest die Icons etwas „sprechender“ gestalten können.

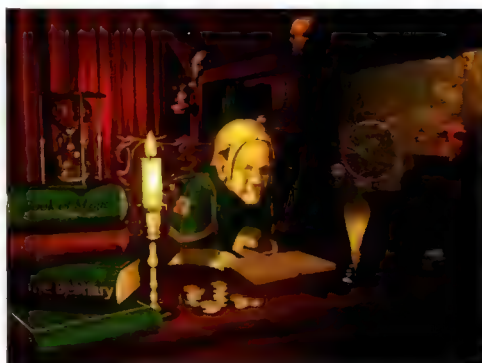
Herbert Aichinger ■



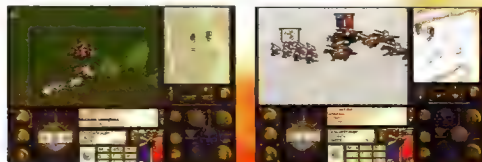
Ein Buch bietet Infos zu den Kriegern und erlaubt das Anheuern derselben.



Nach der Schlacht lassen Ihre Söldner in der nächstgelegenen Kneipe erst einmal so richtig „die Sau raus“ und ölen ihre durstigen Kehlen.



Im Planwagen von Zahlmeister Dietrich laufen alle Fäden zusammen: fast alle spielrelevanten Einstellungen kann man von hier aus vornehmen.



Das Schlachtenfenster läßt sich perspektivisch beliebig verändern.

Die „Conflict“ läßt das Interface etwas unübersichtlich werden.

## Statement

Zweifelloos handelt es sich bei Warhammer um ein hervorragendes Spiel, dem man anmerkt, daß es bis ins letzte Detail durchdacht ist. Dennoch wird es diese Echtzeit-Strategie-Perle neben C&C und Warcraft 2 möglicherweise schwer haben: Warhammer ist mit seiner komplexen Steuerung bei weitem nicht so einsteigerfreundlich wie die beiden Konkurrenten, und der Computergegner zeichnet sich auch nicht immer durch Fairness aus. Das Programm richtet sich somit hauptsächlich an Strategiefreunde, die „alles unter Kontrolle“ haben wollen und dafür gerne eine längere Einarbeitungszeit in Kauf nehmen.



## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 55 MB	General Midi
CD 330 MB	Audio

**REQUIRED**  
486, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium, 16 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Strategie	
Grafik	82%
Sound	85%
Handling	70%
Spiele Spaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteil	mangelhaft

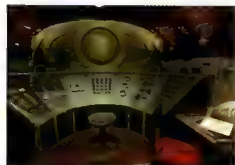


Evocation

# Esoterik-Trip

**Mein Arm wird schwer...ich fühle die Wärme der Maus in meiner Hand...meine Augenlider werden schwer...ich fühle die Schreibtischplatte an meiner Stirn...ich träume von Myst...ommmm...**

Was die Metzelen von id Software für die Ballerfrecks sind, ist Myst für die „Esoteriker“ unter den Computerspielern: ein Programm, das immer noch reihenweise Clones nach sich zieht, deren Qualität nicht selten zu wünschen übrig läßt. Die junge Softwarefirma Navigo schiebt jetzt mit Evocation ein weiteres Hypnosemittel aus surrealistischer Grafik und schwebenden Sphärenklängen nach.



Seltene Maschinerien gibt es im Spiel zuhause zu entschlüsseln.



Die einzelnen Räume sind teilweise nur über windige Stege zu erreichen.

Sie schlüpfen hier in die Rolle des Zauberehrings Eto, dem es gelungen ist, sich aus den Fängen seines Meisters und Peinigers zu befreien. Nun gilt es, sich in einem Reich aus Traum und Wirklichkeit die Kraft der Magie zueigen zu machen, um schließlich dem Meister zum finalen Show-down gegenüberzutreten. Schon in den ersten Bildern, die man in diesem Windows(95)/Macintosh-Produkt zu sehen bekommt, drängt sich der Vergleich zu Myst förmlich auf: plätscherndes Wasser, seltsame Säulengebilde, eigenartige mechanische Vorrichtungen - das ist auch der Stoff, aus dem der Urvater aller Edel-Grafikadventures gemacht war. Nur: bei Myst war das alles neu, und hier ist es lediglich ein Abklatsch.

## Rätselhaft

Für die Puzzles rührte man einmal kräftig westliche und östliche Mystik durcheinander und kreierte so ein Spielkonzept, das dem „Normalspieler“ geistig sicher reichlich überfrach-



Mystisch geht's zu in Evocation: um des Rätsels Lösung näherzukommen, darf man sich auch durch das Chorgestühl einer prächtigen Kapelle klicken.

tet erscheint - zumal auch schon der Einstieg in die Evocation-Welt recht zäh vonstatten geht und man eigentlich nie genau weiß, wo's denn nun wirklich lang geht.

## Point & Click

Technisch reicht Evocation fast an sein großes Vorbild heran: die Grafiken sind gelungen, aber nicht ganz so detailliert wie in dem Bruderbund-Werk - besonders störend wirkt das Hin- und Herschalten zwischen VGA und SVGA bei Animationen. Dafür brauchen Musik und Soundeffekte den Ver-

gleich mit Myst nicht zu scheuen - sogar der deutschen Stimme von Robert de Niro darf man hier lauschen. Gesteuert wird das Spiel komplett mit der Maus, mit der man sich mehr oder weniger ruckweise über das Terrain bewegt und per Doppelklick Gegenstände untersucht bzw. Mechanismen in Gang setzt. Lediglich der Umgang mit dem in der rechten unteren Ecke des Screens versteckten Inventory ist gewöhnungsbedürftig. Erfreulich einfach hingegen ist die Installation, die sich die Tugenden von Windows 95 zunutze macht.

Herbert Aichinger ■

## Statement

Navigo glaubt, mit Evocation eine breite Zielgruppe anzusprechen. Ich denke, das Gegenteil ist der Fall - den Durchschnittsspieler wird wohl schon die esoterisch überhöhte Sprache im Handbuch abschrecken, ganz zu schweigen von den abgedrehten Puzzles, die von Anfang an für Frustration sorgen. Evocation ist zu kopflastig und nicht originell genug für den ganz großen Erfolg.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 670 MB	Audio

<b>REQUIRED</b>
486, DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

<b>RECOMMENDED</b>
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

<b>MULTIPLAYER</b>
keine Multiplayer-Option

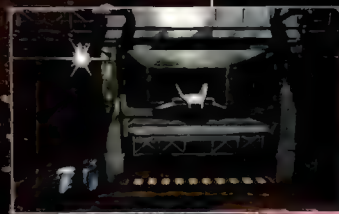
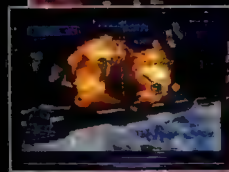
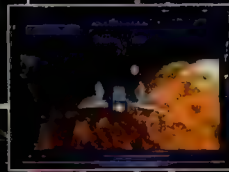
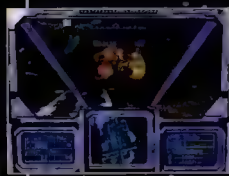
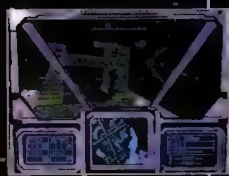
## RANKING

Grafik-Adventure	
Grafik	78%
	71%
Handling	79%
Spieldesign	52%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Navigo
Preis	ca. DM 99,-
CD-Vorteil	gut



# STRIKE BASE



CD-ROM  
HI-DOS/Windows 3.11



Die Menschheit im gnadenlosen Kampf mit einer außerirdischen Rasse. Die Kolonien sind in höchster Gefahr. Sie haben das Kommando über eine der modernsten militärischen Anlagen mit dem Codenamen "Strike Base". Das Schicksal und das Überleben der menschlichen Zivilisation liegt allein in Ihren Händen. Wehren Sie hinterhältige Angriffe der Außerirdischen ab, jagen und vernichten Sie den Feind. Legen Sie seine Basen in Schutt und Asche und bomben Sie ihn aus seinen Verstecken!

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

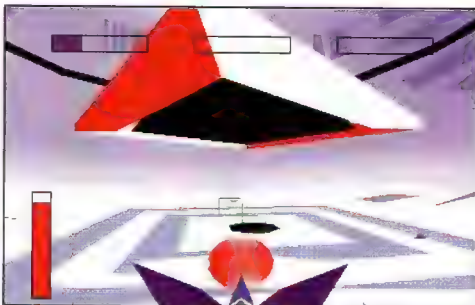
Max Design Entertainment Software  
Gewerbestraße 639, A-8970 Schlading

Tja, so soll er also wieder einmal aussehen, der Massensport der Zukunft. Fußball, Tennis und Alpinen sind längst vergessen. Der moderne Mensch vergnügt sich mit Virtual Reality Sports Games. So jedenfalls soll GTIs neuestes Werk suggerieren.

Sportweisheiten wie „der Ball ist rund“ haben anscheinend auch weit jenseits der Jahrtausendwende ihre Gültigkeit nicht verloren. Die futuristische Ballsportart Locus soll dort die neue Volksdroge sein. In großen Studios wird man vor Monitortürmen sitzen und wie anno dazumal dem Wettkampf um das Rund frönen. Gespielt wird Locus in verschiedenen Hohlkörpern geometrischer Energie-Arenen, wie Zylindern, Kugeln oder Kegeln. Die Spieler liegen dabei in kleinen Gleitmobilen, die an der Front mit Laserwaffen und einem starken Elektromagneten bestückt sind. Zusammen mit einem Computerpartner bilden Sie eines der Teams, die von Verbrecherorganisationen und Militärregimes gesponsert werden, um die Massen zu befriedigen.

Locus

## Dröge Droge



Eine der spektakulärsten Szenen: Die mit den Elektromagneten gefangenen rote Bälle werden in eines der gegnerischen Tore befördert.

### Nomen est Omen

Mittels Elektromagneten werden die Bälle gefangen und durch die von allen Seiten zugänglichen Tore geschossen. Der Laser attackierten Konkurrenten, gibt Sounds von sich, hat aber ansonsten keinen feststellbaren Einfluß auf das Spiel. Lediglich der Energievorrat sinkt, ebenso wie bei eingeschaltetem Magneten, rapide. Den kann man aber mit Energiestrahlen wieder regenerieren. Eine HUD-Anzeige zeigt Spielstand, eigenen Energievorrat, nächstgelegene Bälle oder Tore. Zu Beginn wird mit zwei Bällen gespielt, ist ei-

nes der Teams durch zu viele Treffer ausgeschieden, streitet man sich nur noch um einen. Wird eine Triade siegreich beendet, steigt man in ein stärkeres Team auf. Soweit der sportliche Inhalt. Die Sache mit der Volksdroge hat man sich bei GTI besonders in Sachen Optik zu Herzen genommen. Einfarbig schattierte Polygone erstrahlen in psychedelischen Farben, die jedem Trip zur Ehre gereichen würden. Übersichtlichkeit, planbare Entscheidungen oder Reaktionen werden so fast unmöglich. Die an sich passable Steuerung mit Maus, Joystick oder Tastatur gerät zum Verwirrspiel. Oliver Menne ■



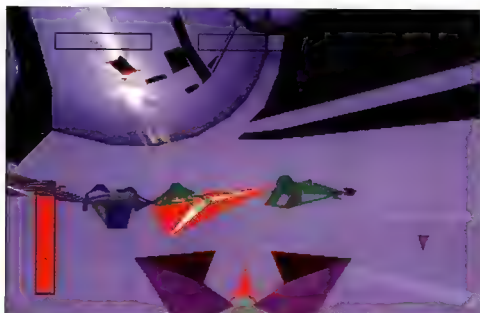
An den Innenwänden der Zylinder arena befinden sich Tore und Bälle.



Locus' unübersichtliche Farben und Formen verhindern überlegtes Spielen.

### Statement

Meine Güte! Das braucht Mut. Dabei geizt GTI nicht einmal mit Kabinettstückchen. Modem-, Netzwerk- und Internetspiel, DOS- und Win95-optimiert. Leider hat man darüber vergessen, daß ein Spiel auch Spaß machen sollte. Ich erinnere da nur an das legendäre FutureSportspektakel Speedball. Nomen est omen, außer man möchte sich mit ein paar Freunden einmal per DFÜ zudröhnen.



Nach einem erzielten Tor werden die Bälle an den dreieckigen Einwurfstellen wieder ins Spiel gebracht. Hier streitet man sich meistens um die runde Beute.

### SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General MIDI
CD 124 MB	Audio

**REQUIRED**  
486DX/66, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM, DOS 6.0

**RECOMMENDED**  
Pentium, 16 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM, Win 95

**MULTIPLAYER**  
Modem-, Netzwerk-,  
oder Internetplay

### RANKING

Sportspiel	
Grafik	25%
Handlung	65%
Handling	35%
Spielspaß	27%
Spiel	deutsch
Handbuch	englisch
Hersteller	GTI Interactive
Preis	ca. DM 80,-
CD-Vorteile	befriedigend



# RIPPER

HOLLYWOOD LEGENDE IN DER HAUPTROLLE

**CHRISTOPHER WALKEN**

BURGESS MEREDITH TAHNEE WELCH

ERHÄLTICH AUF PC CD-ROM

CREATED BY

**TAKE 2**  
INTERACTIVE SOFTWARE

RIPPER and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software, Inc.

Distributed by GAMITEK Deutschland GmbH, Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax. +49 (0) 2161 189722

Teamchef

# Chefsalat

For your eyes only: Einem exklusiven Zirkel von Fachjournalisten wurde im November 1995 zum ersten Mal ein bis dato geheimgehaltener Fußballmanager der deutschen MicroProse-Niederlassung vorgeführt. Sein Name: Teamchef. Der von unserer Redaktion liebevoll titulierte „Bundesliga Manager Excel“ unterscheidet sich schon allein optisch von allem, was es bisher in diesem Genre gegeben hat.



„Drag & Drop“ erleichtert die Aufstellung: Positionen werden per Mausclick besetzt und Spieler einfach ausgetauscht (großes Bild). Zusätzlich zum regulären Trainingsprogramm können Aufenthalte in Trainingslagern gebucht sowie Probe-Trainings mit potentiellen Kauf-Kandidaten durchgeführt werden. (oben). Viel Fingerspitzengefühl für die finanzielle Schmerzgrenze der Fans müssen Sie bei den Eintrittspreisen beweisen (links).

**T**eamchef heißt Teamchef, weil der Spieler Manager und Trainer in Personunion darstellt. Beim Start Ihrer maximal elfjährigen Karriere werden Sie von einem Erstligisten unter Vertrag genommen und müssen sowohl die sportliche als auch die finanzielle Situation Ihres Brötechengebers in den Griff bekommen. Hunderttausende

von Anstoß-, BMH- und Hattrick-Fans wissen, was das bedeutet - nämlich einen unterhaltsamen Mix aus Aufstellung, Taktik, Training, Sponsoren, Krediten, Kalkulation, Bilanz, Verletzungen, Jugendarbeit, Prämien, Jahreshauptversammlungen, Transfers, Stadion-Ausbau, Eintrittspreisen, Physiotherapeuten, Merchandising und Goodies für die

treuen Fanclub-Mitglieder. Haben Sie dabei ein glückliches Händchen und schreibt der Verein schwarze Zahlen, locken renommierte europäische Mannschaften mit lukrativen Angeboten. Andernfalls droht Ihnen der Rauswurf und eine lange Durststrecke bis zur nächsten Verpflichtung. Gänzlich neu ist die Möglichkeit, aus seinem Verein eine

AG zu machen oder die Fusion zweier Klubs in die Wege zu leiten - beides Ereignisse, die in der Bundesliga nicht mal alle Schaltjahre vorkommen. Bislang einzigartig sind auch die jährlichen Sitzungen von Fußball-Verbänden, die für die nächste Saison andere Regeln oder gänzlich neue Spielklassen (z. B. Euro-Liga) einführen.



## Statement

Womit endgültig bewiesen wäre, daß Fußball eine Wissenschaft für sich ist: Das professionelle Grafik-Design der Benutzeroberfläche erklären wir hiermit zur Geschmackssache - die spontanen Reaktionen auf den Teamchef-Look reichten von „ästhetisch“ über „mal was anderes“ bis hin zu „langweilig“. Da die realitätsnahe Berechnung der Partien und das dynamische Szenario bei der Entwicklung offensichtlich im Vordergrund standen (was auch gelungen ist), blieben Atmosphäre und Spielwitz weitgehend auf der Strecke: Wenn ein Fußballmanager nur wenig mehr Appeal als ein Spreadsheet zur Verwaltung von Bundesliga-Ergebnissen hat, dann hört der Spaß aber. Erst recht im direkten Vergleich zu BMH, Hatrick und Anstoß offenbaren sich die entscheidenden Schwächen des Programms: Fehlende Zusammenfassungen, Statistiken und Analysen machen eine vernünftige Aufstellung und Schwachpunkte ausmerzen des Training fast gänzlich unmöglich.



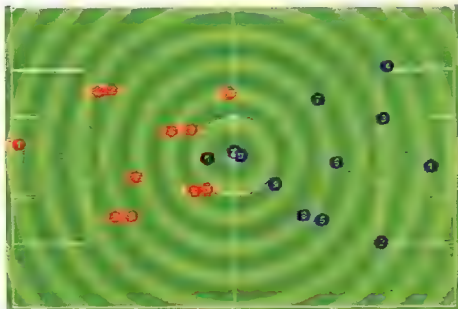
## Ver-irrgarten

Obwohl es sich um ein Windows-Programm handelt, muß man als Teamchef-Greenhorn erst einmal die verzwickte Menüstruktur in den Griff bekommen. Jedes Icon des Hauptbildschirms verzweigt in mehrfach verschachtelte Untermenüs. Auf die Dauer nervenschenender ist ein Pull-down-Menü mit sämtlichen Funktionen, mit dem

man direkt zu einem Screen umschalten kann. Der Bild-Aufbau der sehr stilvoll wirkenden Hintergründe dauert selbst bei installierter Datenbank (immerhin 44 MB) grundsätzlich ein bis zwei Sekunden. Mit einem Klick auf das in jedem Menü versteckte Bällchen starten Sie die Berechnung von Spielen und Ereignissen; die regelmäßige Reorganisation und Überprüfung von Datenbestän-

## Punkt für Punkt

Was sind denn das für lustige kleine Klebepunkte, die über den Bildschirm wuseln? Heißo, die Burschen von den beiden Mannschaften sind's, die hier den Ball auf dem präzise geschorenen Rasen hin- und herschusseln. Wer sich dieses mitreißende Spektakel zwei-, dreimal angeschaut hat, nimmt gern das Angebot einer sekundenschnell durchgerechneten Partie in Anspruch, muß dafür aber auf die Wiederholung von Toren oder Verwarnungen per Videosequenz verzichten. Wenn Ihr Stadion eine digitale Anzeigetafel aufweist, hüpfen in der wohlverdienten Halbzeit-Pause vergnügte AVI-Cheerleaders über den Bildschirm; wahlweise darf man auch dem fröhlichen Klampfen einer Hardrock-Kapelle zuschauen. Wirklich eine nette Idee, die für einen Fußballmanager geradezu revolutionär ist.



## BIGFOOT'S GAMES 'N MORE

PC-SPIELE CD-ROM				SCHNAPPCHEN MARKT (PC)			
11th Hour	DA	DM 89,95		Dawn Patrol	DV	DM 24,95	
Alien	DV	DM 89,95		Dream Web	DV	DM 24,95	
Apache Longbow	DA	DM 79,95		Privateer	DA	DM 29,95	
Archibald Applebrook	DV	DM 79,95		Rally Championship	DV	DM 39,95	
Bioforce	DA	DM 89,95		Railroad Tycoon	DA	DM 22,95	
Bundesliga Manager Hatrick	DV	DM 79,95		Seavolf	DV	DM 29,95	
Capitalism	DV	DM 79,95		Super Spall Packet	DV	DM 29,95	
Command & Conquer	DV	DM 99,95		System Shock	DV	DM 29,95	
Das Schwarze Auge 2	DV	DM 79,95		The Web Internet Software	DV	DM 39,95	
Fifa Soccer '96	DV	DM 79,95		WordStar Plus UltraFax	DV	DM 29,95	
Help 11 Spiele für gute Zwecke	DA	DM 69,95					
Hugo 3	DV	DM 79,95					
Made in Germany	DV	DM 69,95					
Monopoly	DV	DM 69,95					
Myst Limited Edition	DV	DM 79,95					
Rebel Assault 2	DA	DM 69,95					
Rebel Assault 2'	DV	DM 79,95					
Sid Meiers Classic Collection	DV	DM 99,95					
Spac Marines	DA	DM 79,95					
Star Ranger	DV	DM 79,95					
Star Trek: TNG „A Final Unity“	DV	DM 89,95					
Talisman	DV	DM 79,95					
Tek War	EV	DM 89,95					
The Dig	DA	DM 69,95					
The Dig	DV	DM 79,95					
Wing Commander 4	DV	DM 99,95					

### SHAREWARE (CD)

1000 Schriftarten	DM 12,95
Adventure Games	DM 12,95
Jump + Run Games	DM 12,95
Racing Games	DM 12,95

### ANWENDUNGS SOFTWARE

D'info 2	DM 37,95
Notepad	DM 69,95
Visitenkarten Drucker	DM 27,95
Urkunden Drucker	DM 27,95
Spaß-Etiketten Drucker	DM 27,95
Liebesgruß Drucker	DM 27,95

### KEIN LADENLOKAL NUR VERSAND

Nachnahme DM 8,- +NN, Vorkasse DM 6,50 (Nur Euro-schick). Im Umkreis von 25km direkte Auslieferung! Bei Haus-/Anlieferungs-pausen von DM 5,- (Liefertermin nach Vereinbarung). Ab DM 250,- versandkostenfrei.

### ÖFFNUNGSZEITEN

Mo - Fr	von 9.30 bis 12.30 Uhr
	von 14.00 bis 18.30 Uhr
Sa	von 9.30 bis 14.00 Uhr

### BIGFOOT'S GAMES 'N MORE

Inf. Markus Münz, Heppstraße 25  
72760 Reutlingen, Telefon: 07121/346154  
Fax: 07121/346155 BTX MUNZ#

DV = Spiel und Anleitung komplett deutsch  
DA = Spiel englisch, Anleitung deutsch  
EV = Spiel und Anleitung englisch

Wir führen keine indizierten Spiele !!

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr! \* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen möglich

### Zubehör

ACTION REPLAY 155,00  
Aktivboxen 25W 59,00  
CPU Lüfter f. 486er 14,99  
CPU Lüfter Pentium 19,90  
Disketten 3,5" format. 6,99  
Floppy LW 3,5" 46,00  
Gehäuse BigTower 155,00  
Gehäuse MiniTower 99,00

### IMEGA Zip Drive

100MB 335,00  
Medium Zip 100MB 29,00

Joystick 19,50  
Laplinkkabel par Null-Modemkabel 17,50  
Modem 14400 ext B27 155,00  
Mause 9,50  
Tastatur für WIN95 49,00

### SCANNER

IMAGERY 1200 A4 16,6 mio Farben incl.SCSI Schnittstelle 625,00

USV 250VA 155,00  
USV 400VA 325,00  
Wechselrahmen f. HD 35,00

### VGA Karten

DIAMON Stealth SE 179,00  
Elsa Winner Trio 64 285,00  
microCRYSTAL 12 SD 285,00  
microVIDEO 20 SD 285,00  
PCI 1MB 155,00  
VLB 1MB 115,00  
Spea Showmaster 2MB 698,00  
Spea V7 Mirage P32 199,00

### Drucker

EPSON Stylus Color II 795,00  
HP Deskjet 660c 859,00  
HP DeskJet 850c 966,00  
HP LaserJet 5P 1765,00  
NEC PQ2 345,00  
OKI Laser 600 855,00  
OKI FB 390 1555,00

### Mainboards-CPU

486 PCI 256 Cache 195,00  
486 PCI 256 Cache 2\*EIDE 249,00  
2\*SER, 1\*PAR Pentium 299,00

AMD80486DX2/80 99,00

Cyrix80486DX2/80 88,00  
5 Volt

Stromversorgungsadapter 3,3V CPU auf 5V Board 48,00

### Speicher

EDO RAM 4MB 269,00  
SIMM 1 MB 59,90  
SIMM 4 MB 235,00  
SIMM 4 MB PS/2 215,00  
SIMM 8 MB PS/2 399,00  
SIMM 16 MB PS/2 755,00  
CACHE-SATZ 256k 85,00

SIMM + PS/2 Adapter 29,00

### CD-ROM

NEC quad CDRT373 279,00  
FX 400 245,00  
CD-ROM Kid 5-fach 285,00  
IDE CD-ROM Interface 42,00  
Caddy für CD-ROM 9,90

### Netzwerk

Karte NE2000 ko BNC 49,00  
Karte NE2000 BNC und UTP für PCI 65,00  
Netzwerk-kabel BNCKonfektionen 10m 15,00  
Abschlußwiderstand BNC 4,50  
Chrimptstecker BNC 4,25

### für 386er Aufsteiger

Auftritte konfiguriert und getestet

Mainboard PCI 256Cache Schrittschalter on Board (2\*ser, 1\*par, 1\*FDD, 2\*HD) CPU AMD486 DX 2/80 CPU Kühler und SIMM PS/2 Adapter 295,00

auf Wunsch Komplett-systeme und Systemumrüstungen Abholung und Anlieferung per UPS

**bestellen Sie über**  
**Telefon: 03963/211336**  
**Fax: 03963/211337**

**TSUNAMI Computer**  
Woldegk GmbH  
17348 Woldegk  
Mühlendamm 1

Lieferung per Nachnahme  
Post oder UPS  
Preis nach Gewicht  
min. 12,80 DM

Preise freibleibend,  
Zwischenverkauf, Irrtum  
und Änderungen  
vorbehalten

# TSUNAMI Woldegk

# So funktioniert der Terminkalender

Per „Drag & Drop“ zieht man aus dem Pull-down-Menü die gewünschte Option auf einen beliebigen Tag. Ein Mausklick genügt, um einen Termin während der nächsten Wochen automatisch zu wiederholen. Das ist z. B. nützlich, wenn man nach jedem Spieltag die Tabelle einsehen möchte.

The screenshot shows the Teamchef software interface. On the left is a vertical menu with icons and labels: Finanzen, Sponsoring, AG und Fusion, Börse, Bankgeschäfte, Bankverbindung, **Kontostand**, Festgelder, Darlehen, Bilanz und Kalkulation, Public Relations, Spielbetrieb, Stadion, Spielertransfer, Wettbewerbe, and Manager. The main window displays a calendar for April 1997. The date 'Dienstag, 01.04.1997' is at the top. Below the calendar, there's a section titled 'Kontoauszug Nr. 12' with a table of transactions:

Datum	Betrag	Art
30.03.	649 DM	Kosten diverser Stände
30.03.	12.010 DM	Lohnzahlung Sicherheitskräfte
22.03.	1.097.914 DM	Alter Kontostand
01.04.	982.677 DM	Neuer Kontostand

At the bottom right of the calendar view, there's a small table for April 1997:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

## Lücken in der Mauer

Die Screenshots täuschen mehr Komfort vor, als tatsächlich vorhanden ist. Beispiel: Wenn Sie etwas über den aktuellen Kontostand erfahren wollen, weil dringend ein Ersatz für den Meniskus-geschädigten Linksaußen her muß, klicken Sie sich erst einmal durch die Menüs „Finanzen“, „Bankgeschäfte“ und „Kontostand“, übergehen anschließend alle angefallenen Kontoauszüge und suchen nach dem Saldo - wieso einfach, wenn's auch kompliziert geht? Die eigentliche Kritik am Teamchef betrifft primär die Unausgewogenheit der Features: Anstatt ausgesprochene „Basics“ wie Freundschaftsspiele, Hallenturniere, Zeitungsmeldungen, Pressekonferenzen und Spieler- oder Vereins-Editoren als Ersatz für die fehlende DFB-Lizenz einzubauen, bekommt der Spieler vorgeordnet, daß der nächste Gegner aus 493 km Entfernung anreist. Antworten auf Fragen bezüglich des Kaders anderer Vereine bleibt der Teamchef schuldig. Oder was nützt die schönste Börsen-Funktion, wenn man zwar den aktuellen Kurs, aber weder die Entwicklung des Gesamtmarktes noch Höchst- und Tiefstände kennt?

Petra Maueröder ■

This screenshot shows another part of the Teamchef software. It features a menu on the left with icons and labels: Finanzen, Public Relations, Spielbetrieb, Stadion, Spielertransfer, Wettbewerbe, Manager, and Benutzerführung. The main area displays a large graphic for 'Saison 1995/96' with the 'Teamchef' logo at the bottom.

So begrüßt Sie der Teamchef beim Start des Programms (links). Zusätzlich zu den üblichen Stadion-Updates (z. B. VIP-Loungen) kann man auch eine komplett neue Arena in Auftrag geben (links unten).

den gibt dankenswerterweise auch Pentium-Besitzern ausreichend Gelegenheit zur Kaffee-pause. Zwischen durch werden Sie von einem Faxgerät über in Kraft getretene Sperren Ihrer Spieler oder Kauf-Gesuche anderer Vereine informiert.

This screenshot shows the 'Stadionprofil' (Stadium Profile) section of the Teamchef software. It includes a diagram of a stadium and the following data:

Stadionprofil	Stadion
Fassungsvermögen	65000 (max. 69000)
Sitzeplätze	43040
Stehplätze	12410
Logen	100 (max. 150)
VIP-Räume	nicht vorhanden
Überdachung	Kurve, Gegenkurve
Ausgestattet	Eingänge- und Ausgänge
Sicherheitsanordnungen	Spielbereich
Spielfeldumrandung	nicht vorhanden
Spielfeldschutz	Sicherheitszaun
Durchwache	nicht vorhanden
Sicherheitskette	15
Wert des Stadions	12.940.935 DM

This screenshot shows the 'SPECS & TECHS' (Specifications & Technologies) section of the Teamchef software. It lists the following requirements:

- VGA / Tastatur
- SVGA / Maus
- DOSWIN 3.1 / Joystick
- WIN 95 / SoundBlaster
- HD 2 MB / General Midi
- CD 425 MB / Audio

Below this, there are sections for 'REQUIRED' and 'RECOMMENDED' specifications:

**REQUIRED**  
486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
Maximal vier Spieler an einem PC

This screenshot shows the 'RANKING' section of the Teamchef software. It displays a ranking for 'Fußball-Manager' with the following scores:

Kategorie	Prozent
Grafik	50%
Handlung	80%
Handlung	55%
Spielspaß	70%

Below the ranking, there are sections for 'Spiel', 'Handbuch', 'Hersteller', 'Preis', and 'CD-Advantage' with their respective details:

- Spiel**: deutsch
- Handbuch**: deutsch
- Hersteller**: MicroProse/mfm
- Preis**: ca. DM 100,-
- CD-Advantage**: sehr gut

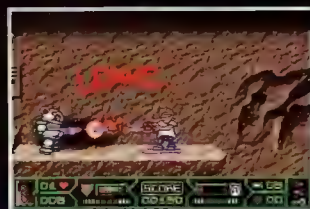


COOL!



# CYRIL CYBERPUNK™

DER WAHRSCHEINLICH SCHNELLSTE SURFER DER WELT!



NICHT ALLE ALIENS SIND SCHLEIMIG!

Erstelle Deine eigenen Levels mit dem integrierten Level-Editor

Im Jahr 2224 steht die Erde kurz vor der Invasion durch eine außerirdische, bössartige Mutanten-Rasse! Was wären die Folgen für die Menschheit? Wer genau sind diese "Fluffs"? Und - noch wichtiger - wer wird DIE ERDE RETTEN?

Verwandle Dich in "CYRIL CYBERPUNK" und kümmere Dich um die Mutanten-Teddys! Surfe mit Deinem "Cyber-Board" durch über 30 Levels mit rasanter Action, massenweise bösen Teddys und fantastischen Hintergrundgrafiken! Steuerung & Scrolling sind natürlich allererste Sahne... Da macht das Spielen wieder Spaß!

- 29 riesengroße Levels und 3 Geheim-Levels
- 5 erweiterbare Waffen
- 5 fiese Endgegner, ein Mega-Boss, 16 Feinde
- Soundtrack mit 21 fetzigen Songs
- 23 MB Filmsequenzen
- 19 MB Spielspaß



...JETZT IM HANDEL  
oder direkt bei CDV!

## VORANKÜNDIGUNG: XENOPHAGE



von APOGEE!  
Prügeln Sie sich mit gigantischen Aliens! Xenomorph ist ein Kampfsport-Spiel der besonderen Art, mit Echtzeit-Schatten, SuperVGA-Grafik, virtuellen Kameras und Multiplayer-Support!

MAILBOX: 0721-72014, 15 (N.B.1)  
COMPUSEVERE ID: 100022.274  
INTERNET: <http://ourworld.compuserve.com/homepages/cdv>

CDV Software GmbH  
Postfach 2749  
76014 Karlsruhe

FAX (0721)  
9 72 24-24



(0721)  
9 72 24-0

...und das sind  
Euere Gegner:



# WARCRAFT

## TIDES OF II DARKNESS

„Den Strategen brennt eine Frage auf den Lippen: Ist WarCraft 2 so gut wie (...)? Die Antwort: Es ist noch besser. Es hat sich nämlich die Bezeichnung Strategiespiel verdient und unterhält trotzdem mit dichter Atmosphäre, rasanter Action und zünftigem Humor.“

*Frank Heukemes, PowerPlay*

„Besser geht's nicht: WarCraft 2 hat all das, was wir uns eigentlich von (...) erhofft hatten (...) liebevoll übersetzte und synchronisierte deutsche Version (...) Für mich das kompetteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!“

*Petra Maueröder, PC Games*



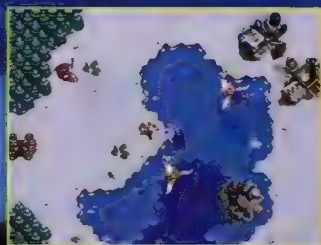
Spiel des Monats 2000



Die Schlacht um Azeroth  
Zu Land, Wasser und in



Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.  
Komplett in Deutsch



geht weiter.  
der Luft!

Demnächst  
von  
BLIZZARD:

**PAX 2**  
**IMPERIA 2**

THE GALACTIC EMPIRE SIMULATOR

Die bahnbrechende  
Strategie-Simulation!

Regieren Sie ferne  
Galaxien in einer  
hochtechnisierten  
Science-Fiction-Welt.

Super-Grafik in 3D!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**BLIZZARD**

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Psychic Detective

# Lichtblick für Fans

Normalerweise sträuben sich den Spielern und Redaktionen bei dem Begriff Interaktiver Spielfilm die Nackenhaare, konnte doch die Softwareindustrie in den letzten Jahren nur abstruse Filmchen auf die heimischen Bildschirme zaubern. Mit **Psychic Detective** gibt es nun endlich einen Lichtblick: Dieser Detektivfilm kommt nahe an das heran, was wir uns immer vorgestellt haben.

Bei **Psychic Detective** übernimmt der Spieler die Rolle des Privatdetektivs Eric Fox. Von Laina Pozok engagiert, den Tod ihres Vaters aufzuklären, findet sich Eric bald in der Gesellschaft von geheimnisvollen und etwas verwirrten Menschen wieder. Bald weiß man nicht mehr, wer Freund oder Feind ist, selbst Laina hat

offensichtlich eine Menge zu verbergen. Doch immerhin hat Eric dank Laina einige übersinnliche Fähigkeiten: durch intensives Betrachten und Berühren beliebiger Gegenstände erfährt er einiges über deren Vergangenheit, außerdem kann er sein eigenes Bewußtsein in den Körper anderer Personen übertragen und dort als Zuschauer, aber auch als Handelnder agieren. Die vielschichtige Handlung, die mit esoterischen, psychedelischen und surrealistischen Elementen nicht eben geizt, kann (und muß) aus der Perspektive aller neun Hauptpersonen verfolgt werden.

Glücklicherweise gibt es weit mehr als nur eine richtige Lösung, allerdings gibt es nicht bei jeder Lösung auch ein Happy-End. Wie in einem echten Spielfilm auch, läuft der Film ständig, wartet also nicht auf irgendwelche Eingaben des Benutzers. Befindet sich Eric in der Nähe von Personen, so erscheinen diese als Icon am Bild-



Die Videodarstellung ist nicht eben grandios, Bedienung und Interaktionsmöglichkeiten stellen aber alles bisher Dagewesene in den Schatten.

schirmrand. Auch Gegenstände der näheren Umgebung sind dort zu finden. Durch Auswählen eines Personen-Icons versetzt man sein Bewußtsein in die entsprechende Person und sieht nun alles mit deren Augen. Durch Auswählen eines Gegenstand-Icons berührt man diesen und erfährt so einige Bruchstücke aus dessen Vergangenheit. Obwohl so weit wie nur irgend möglich an der Videoqualität gespart wurde, dauert das Spiel bestenfalls fünf Stunden. Da die gesamten Handlungsstränge aus der Perspektive aller Personen gedreht wurden, blieb auf den 3 CD-ROMs kein

Platz für mehr. Zum Ausgleich macht **Psychic Detective** aber auch ein zweites Mal Spaß, da ein weitgehend unterschiedlicher Handlungsverlauf herauskommen kann. Auch die sehr einfache Bedienung erfreut des Spielers Herz, genauso wie der glasklare Sound. Die Testversion setzte normales Schulenglisch voraus, mit Fachbegriffen oder Dialekten wird man nicht belästigt. Einziger Wermutstropfen: Spielstände lassen sich nicht speichern, nur ein einziger „Bookmark“ ermöglicht es, den Film dort wieder aufzunehmen, wo er verlassen wurde.

Harald Wagner ■



Was macht dieser hungrige Mann mit den zwei Ratten?



Häufiges Seelenwandern verursacht heftige Kopfschmerzen.

## Statement

Könnte Phantasmagoria Hoffnung wecken, so kann man mit **Psychic Detective** nun wirklich erwarten, daß in wenigen Monaten oder Jahren interaktive Filme mit echten Spielfilmen gleichziehen werden. Nur die Möglichkeit, Gespräche über ein beliebiges Thema zu führen und die Hauptfigur frei zu bewegen, fehlt dem Spiel zur Perfektion. Allerdings wird **Psychic Detective** dem Genre nicht zum Durchbruch verhelfen, die Storyline ist zu skurril und undurchsichtig.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 1850 MB	Audio

### REQUIRED

486/DX2-66, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 90, 16 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

Interaktiver Spielfilm	
Grafik	72%
Sound	80%
Handling	85%
Spielspaß	79%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut



# PC GAMES ABO

## plus ein kostenloses Spiel!



### „WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant.“ Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Lassen Sie sich verzaubern von fremden Welten, geheimnisvollen Orten, rätselhaften Wesen und den vielen magischen Dingen, die nur darauf warten, von Ihnen entdeckt zu werden. „Wizardry 7“ bietet Ihnen:

- Farbprächtig animierte Grafiken
- Digitalisierte Soundeffekte
- Knifflige Rätsel, spannende Kämpfe
- Interaktion mit zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren

Benötigt: AT 386 (oder schneller), 577 KB RAM, Festplatte, VGA-Karte, CD-ROM  
Unterstützt: Maus, alle gängigen Soundkarten.

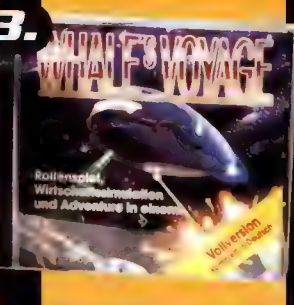


### „Retribution“ - das packende 3D-Aktionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Als Nachwuchs-Pilot sind Sie Teil eines Sonderkommandos auf dem Außenposten Aphelion, der im Laufe der 26 Missionen sämtliche gegenseitigen Stellungen vernichten soll. „Retribution“ bietet Ihnen:

- Starke Animationen und digital. Sprache
- Realistische Landschaften durch „Logi-Scaper“
- 11 Hauptszenarien, 8 Trainingsmissionen
- Umwerfende Vielfalt von Spezialeffekten

Benötigt: AT 386 DX40, 580 KB RAM, 4 MB VGA-Karte, CD-ROM, Ununterstützt: Joystick, Maus, Soundkarte, Lauffähig bei MS-DOS 6.1  
Nicht lauffähig auf Windows 95-Systemen.



### „Whale's Voyage“ - Wirtschafts-simulation und Adventure in Einem! Komplett in Deutsch.

Das wohl beste Spiel der Entwickler-Crew von NEO: Sie finden sich auf dem Planeten Catra wieder. Seit geraumer Zeit sitzen Sie hier mit Ihrer Mannschaft und versuchen, der Langlewige zu entkommen. Das reichhaltige Warenangebot auf diesem Stern schreit förmlich danach, daß Sie sich als umherziehender Händler betätigen. mit Ihren letzten Credits steigen Sie in ein lukratives (aber nicht ungefährliches) Geschäft ein. Systemanforderung: Alle ab 386er - 100% IBM-kompatible Geräte - aufwärts mit min. 1 MB Speicher und 100% VGA-kompatibler Grafikkarte.

## Das Abo ist jederzeit kündbar!

**PC GAMES** - das führende PC-Spielemagazin - im Abo: ● Jeden Monat den Überblick über den gesamten PC-Spielemarkt mit PC GAMES plus Diskette oder CD-ROM. Wir testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind. ● Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. ● Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück. ● Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:  
**COMPUtec Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

☐ JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.

(DM 108,-/Jahr (= DM 9,-/Ausgabe); Ausland 132,-/Jahr)

☐ JA, ich will das PCG-Abo mit Diskette.

(DM 79,-/Jahr (= DM 6,58/Ausgabe); Ausland: 103,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ☐ WIZARDRY 7 (Art.-Nr. 1080)  
☐ RETRIBUTION (Art.-Nr. 1081)  
☐ WHALE'S VOYAGE (Art.-Nr. 1082)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCG-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUtec VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Rechnung  
☐ Bequem per Bankeinzug

Konto-Nr.

BLZ

PG 0196

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUtec VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Anvil of Dawn

# Zeit des Erwachens

Nach einer längeren Durststrecke kommen Rollenspieler nun endlich wieder voll auf ihre Kosten. In enger Kooperation schmiedeten Dreamforge und New World Computing (Might & Magic) Anvil of Dawn - ein Spiel, das die grauen Wintertage vertreiben soll.

Die Story von Anvil of Dawn beschäftigt sich einmal mehr mit einem fürchterlichen Haderlumpen aus dem Schattenreich, der mit allerlei magischem Schnickschnack die Welt mit Mann und Maus unterjochen möchte. In der Gestalt eines Jägers, Zauberers oder Kämpfers (zwei Mischklassen stehen ebenfalls zur Verfügung) werden Sie des-

halb als letzte Hoffnung des hohen Rates gegen die finsternen Horden in die Schlacht geworfen. Für Rollenspieler, die sich schon einmal mit Dungeon Master, Might and Magic oder Eye of the Beholder auseinandergesetzt haben, leicht verständlich: Sie bewegen sich mit den Cursortasten durch rechtwinklige Dungeons und geben den auftauchenden Gegnern per Klick auf das entsprechende Icon kräftig Saures - auch Einsteiger sollten damit natürlich keine größeren Probleme haben.



Dieser furchtlose Gegner macht unserem Helden stark zu schaffen.



Setzt man in dem Altar das richtige Symbol ein, so gibt's Lebensenergie.

## Herrliches Magiesystem

Ein besonderes Lob gilt allerdings dem Magiesystem, das im Gegensatz zum etwas altbackenen Kampfmodus - Anvil of Dawn von der Konkurrenz abheben kann: wenn Sie einen erlernten Zauberspruch anwenden, so zeichnet der Held mit dem Zeigefinger das entsprechende Symbol in die



Beim Obermagier bekommt der Spieler die ersten Zaubersprüche eingerichtet - alle anderen findet man auf Schriftrollen und in Büchern.

Luft. Ein netter Effekt und darüber hinaus sehr stimmig. Das Ganze hat aber auch einen entscheidenden Nachteil: sobald das Kampfgetümmel hektischer wird, haben Zauberer nicht viel zu lachen. Bis man auch nur einen Spruch ausgeführt hat, prasseln schon zwei bis drei Schwertschläge auf den Magier ein.

## Klassikergrafik

In puncto Grafik fühlt man sich hingegen zwangsläufig an den Klassiker Might & Magic - Clouds of Xeen erinnert.

Im Klartext: zeitgemäße Grafiken darf man bei Anvil of Dawn nicht erwarten, vielmehr wird durchschnittliche Kost geboten. Lediglich ein paar nette Rendersequenzen können von den kaum vorhandenen Animationen und mittelpträglichen Zeichnungen ablenken. Im krassen Gegensatz zur Optik verfügt Anvil of Dawn über einen hinreißenden Soundtrack und gelungene Effekte (Schwertkampf, Geräusche der Gegner). Allerdings könnte die Sprachausgabe etwas klarer und rauschärmer sein.

Oliver Menne ■

## Statement

Anvil of Dawn wäre Mitte 1994 sicherlich noch ein echter Erfolg gewesen - allerdings konnten in der Zwischenzeit Spiele wie Stonekeep oder Das Schwarze Auge 2 neue Maßstäbe setzen, so daß lediglich fanatische Rollenspieler und Fantasyfans wirklich Geschmack an Anvil of Dawn finden werden. Die sehr gute Hintergrundgeschichte kann einfach nicht über das überaltete Spielsystem und die wenig innovativen Puzzles (die obligatorischen Bodenplatten gibt's en masse) hinwegtäuschen.



## SPECS & TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS-WIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 10 MB / General MIDI
CD 200 MB / Audio

<b>REQUIRED</b>
486DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

<b>RECOMMENDED</b>
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

<b>MULTIPLAYER</b>
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Rollenspiel	
Grafik	48%
Handlung	84%
Handlung	80%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	New World Comp.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend



Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/59 12 69 · Fax 089/59 12 76

Dies ist nur ein kleiner Auszug, für weitere Spielertitel rufen Sie uns bitte an.  
Wir führen auch MAC-Spiele, Lösungen, Joysticks und Soundkarten.  
Versandkostenpauschale DM 10,-; Ausland DM 25,-  
Kreditkarten: Eurocard-Master / Visa / Amex  
Versandpreise sind Ladenpreise  
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten  
\* bei Druckerscheitern noch nicht verfügbar.



## CD-ROM Spiele

11th Hour	DV 93 DM	Wingspan Entomology 89CD	Made in Germany	DV 69 DM
Alibis	DV 77 DM	German Anology 89CD	Monopoly	DV 79 DM
Bermuda Syndrome	DA 87 DM	Gravest Games Trac 39CD	Millenia	DV 87 DM
Big Red Racing	DA o. A.		Panzer General 2	DV 79 DM
Cong II	DV 85 DM	Losungsbilder mit Legenbildern für vielfache Spiele	Psycho Pinball	DV 73 DM
Cong. of the New World	DA o. A.		Sam Trainee 2	DV 73 DM
Command & Conquer	DV 87 DM		Rebel Assault 2	DA 75 DM
Cybermage	DV 85 DM	NEU Hologramme NEU	Road Warrior	DV 64 DM
Der Druidenartikel	DV 79 DM		SIM Isle	DV 82 DM
Fatal Racing	DA 69 DM	Kunstdrucke, Anstecker, Chroni- kelringe, Uhren, Bürosets etc.	Shark Panthers	EV 79 DM
FIFA Soccer 96	DV 82 DM		Shoepack	EV 79 DM
Fruit Ninja	DV 82 DM		STF 20000	DV 89 DM
Grand Prix Manager	DV 88 DM		TiX	DV 59 DM
Harcore Of Night & Magic	DV 89 DM	welcher Bereichen z.B. Star Trek, Deep Space Nine, und viele mehr	Virtual Karts	DV 93 DM
Huge 3	DV 79 DM		Warcraft 2	DV 82 DM
Indy Car Racing 2	DV 79 DM	Preistafeln einfandeln	Wing Commander IV	DV 99 DM
Linux	DV 73 DM		WZ	DV 75 DM

## Hardware

CD-ROM LW Panasonic CR-S81-J 4x	199 DM	SIMM PS/2 16MB 4MBx32 Single Sided	749 DM
Festplatte 1,6 GB Connor CPS-1621A	549 DM	Aktiv-Leistungsspeicher, 120 Watt	79 DM
Festplatte 1,2 GB Quantum 1280A	459 DM	Aktiv-Leistungsspeicher, 80 Watt	59 DM
SIMM PS/2 4MB 1MBx32 Single Sided	199 DM	Grafikk. Genoa Phantom 64 Video 2MB 299 DM	
SIMM PS/2 8MB 2MBx32 Double Sided	390 DM	Mon. 15" Forefront ID-1564 70kHz	579 DM

Weitere Hardware auf Anfrage!

Wir führen außerdem **Roland Soundboards, Software und Zubehör**. Preise auf Anfrage.

\*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Vorbestellung möglich! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

PSCT im Btx unter "Küffner#"

Sechsamterlandstraße 16 • 95632 Wunsiedel  
Telefon 09232-4535 • Telefax 09232-4594

Los, edler Ritter! Und keine Gnade!

**3D - Grafik in SVGA**  
**Direkte Perspektive**  
**Musik in CD-Qualität**  
**Digitalisierte Soundeffekte**

**"Atemberaubende Grafik,  
packende Action-Sequenzen  
ein Augenschmaus."**

## COMPUTER GAMING WORLD

**DOS CD-ROM**  
**Windows 95-kompatibel**  
**Deutsche Version**

# CONQUEROR

A.D. 1086

Remember the old American film "Hallelujah, Hallelujah" the singing film? That's the feeling you'll get when you see the new "Hallelujah, Hallelujah" the singing film.

© 1999 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

Investigate the four reactions, and explain the results. Include the balanced chemical equation for each reaction.

ing at

atalogue: .....

le-Kamama

Spiel - Vor

terra-

**Er Sie**

5: DE

INLO... ze : ... aktel ... p r c ... nach-... Oret...

Name .....  
Address .....  
Postfach .....  
Stadt .....  
Land .....  
Telefon .....  
E-Mail-Adresse .....

KD No. Ad. .... SLE Lat. SLE X e. ROB D-6. DEB

S I E R R A

Rise 2: Resurrection

# Materialschlacht

**Ein Phänomen:** obwohl die Fachpresse wirklich kein gutes Haar an Rise of the Robots ließ, wurde es dennoch ein Riesenerfolg. Über eine Million Exemplare wanderten weltweit über den Ladentisch. Ob nun für Sega, Nintendo, 3DO oder PC, die martialische Roboterschlacht entwickelte sich für jedes System zum absoluten Verkaufsschlager.

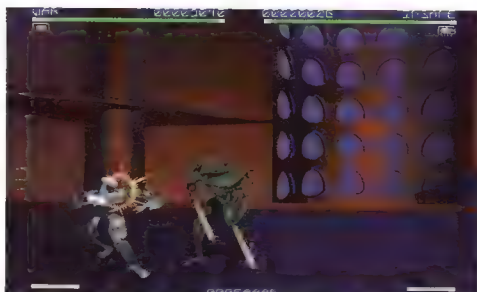


**M**it Rise 2: Resurrection möchte Mirage diesen Erfolg natürlich wiederholen, und so setzen die Engländer gleich auf Superlative: 18 frei anwählbare und zehn anfangs versteckte Cyborg-Recken stehen dem Spieler zur Verfügung – und um dem Gegenüber den Garaus zu machen, darf man sich 30 verschiedener Schlagtechniken und aus einem Repertoire von 15 Spezialschlägen bedienen.

In Anbetracht solcher Fakten bekommt natürlich jeder Kampfsportfan leuchtende Augen, denn mit 28 Charakteren und 45 Schlagmöglichkeiten, die sich diesmal übrigens sehr viel einfacher und ohne unnötige Verrenkungen anwenden lassen, ist Rise 2 wohl das umfangreichste Spiel seines Genres.

Die 28 verschiedenen Robotertypen sind allerdings mit Vorsicht zu genießen, denn wirk-

lich Spaß macht es nur, mit menschenähnlichen Cyborgs zu kämpfen. Die zahlreichen, meist spinnenähnlichen Blechkameraden lassen sich nur sehr ungenügend steuern, bewegen Sie sich doch zu flach auf dem Boden. Apropos Steuerung! Das Eingabesystem wurde im direkten Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert, trotzdem macht es aber oft einen etwas hakigen Eindruck. Der größte Kritikpunkt ist allerdings das



Einige Roboter kämpfen nicht nur mit blanken Fäusten, sondern schlagen mit Waffen zu. Insane prügelt z. B. mit zwei Knüppeln auf seine Gegner ein.

Verhältnis Aktion zu Reaktion, das von vielen Entwicklern bei Kampfsportspielen vergessen wird. Es ist nahezu unmöglich, die Attacken eines Gegners zu parieren oder gar mit einem anderen Schlag auszuweichen, so daß dem Spieler nichts anderes übrigbleibt, als den Kontrahenten wild um sich schlagend von einer Ecke des Rings in die andere zu treiben. Stichwort Ringecke: als großes Spielhemmnis beim ersten Teil stellte sich heraus, daß die Ringecken meistens Einbahnstraßen darstellten. Wurde man erst einmal am äußersten Bildschirmrand „festgenagelt“, so gab es kaum mehr ein Entrinnen. Das

hat sich bei Rise 2 auch leicht verbessert, jedoch muß man schon tief in die Trickkiste greifen (und ein ausgezeichnete Spieler sein), um sich aus dieser mißlichen Lage befreien zu können.

## Optische Schmanderl

In puncto Grafik und Sound hinterläßt Rise 2: Resurrection nicht nur aufgrund der herrlichen SuperVGA-Grafik einen hervorragenden Eindruck. Jeder Charakter wurde mit 350 Animationsphasen ausgestattet, so daß die Bewegungen nun absolut flüssig und „realistisch“ wirken. Gekämpft wird



Wer Rise 2 schon mehr als einmal gespielt hat, kann auf zahlreiche Special Moves zurückgreifen. Griller aktiviert zum Beispiel einen Feuerball.





Nur einige Cyborgs können auf Fernwaffen zurückgreifen. Suikwan attackiert seine Gegner mit weitläufigen Blitzschlägen.



Die detaillierten Hintergrundgrafiken und die geschmeidigen Animationen üben einen gewissen Reiz aus, können aber nicht langfristig motivieren.

in insgesamt 28 wunderschönen Arenen, die sich aber nicht nur optisch, sondern auch durch diverse kleine Schmankerl voneinander unterscheiden. So können die Roboter in der einen Arena von Blitzen getroffen werden, ein anderer Schauplatz bietet hingegen riesige Flaschenzüge, die sich ständig auf- und abbewegen und vor denen man sich tunlichst hüten sollte. Darüber hinaus hat es sich Mi-

rage nicht nehmen lassen, nette kleine Effekte zu integrieren, wie beispielsweise aufblitzende Kurzschlüsse, sobald die Energie eines Roboters auf ein Drittel gesunken ist. Die Sprachausgabe und der Titelsong „Cyborg“ stammen wieder von Queen-Gitarrist Brian May - die Frage nach der Qualität erübrigt sich wohl! Aber auch die sechs anderen Audioclips und vor allem die Soundeffekte können

sich hören lassen, erzeugen sie doch die richtige Stimmung bei der Materialschlacht. Für Liebhaber: Rise 2 erscheint auch als „Director's Cut“ mit weit mehr als 100 bislang unveröffentlichten Animationen, fünf neuen Au-

dioclips, mehr als 70 Sprachsamples von Brian May und zahlreichen SVGA-Bildern, die als Wallpaper für Windows benutzt werden können. Ein nettes Gimmick, das Fans sicherlich viel Freude bereiten wird.

Oliver Menne ■

## Statement

Rise 2: Resurrection kann rein technisch auf ganzer Linie überzeugen. Die einzigartige Grafik und der stimmungsvolle Sound können allerdings nicht über das weniger perfekte Gameplay hinwegtäuschen. Der Spielablauf ist einfach zu hektisch, und auf Schläge des Gegners kann kaum reagiert werden, da die Kämpfer nahezu ansatzlos attackieren. Schade, denn hätte Mirage dieses Manko des ersten Teils in den Griff bekommen, so wäre Rise 2 wohl DAS Kampfsportspiel überhaupt.



## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	1 MB
CD	680 MB
Audio	

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 2 Spieler
an einem Rechner

## RANKING

Kampfsportspiel	
Grafik	90%
Handlung	68%
Handling	70%
Spielspaß	66%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mirage
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Bauen Sie sich  
Ihren eigenen  
Dungeon.

Kontrollieren Sie  
die Action aus 3  
verschiedenen  
Blickwinkeln.

BULLFROG



DUNGEON  
KEEPER



DAS BÖSE  
WIRD SIEGEN

Batman Forever

# Quiz-Show

Als Videospiel-Hersteller hat man bei der Umsetzung von Hammer-Lizenzen wie „Power Rangers“ oder den Schlümpfen genau zwei gleichermaßen aufregende Möglichkeiten: Entweder man strickt daraus ein Jump & Run oder ein Beat 'em Up. Acclaim entschied sich beim Flattermann-Spektakel *Batman Forever* für einen Mix aus beiden Genres und reicht nun ein halbes Jahr nach der Deutschland-Premiere des Films eine PC-Version nach.

**S**atte 50 Millionen Dollar Einspielergebnis am ersten Wochenende - das bedeutete Platz 2 für Jurassic Park und für Warner Bros. den fulminantesten Kino-Start aller Zeiten. Um eine Rolle in diesem Streifen zu bekommen, nahmen gleich mehrere ernstzunehmende Hollywood-Stars al-

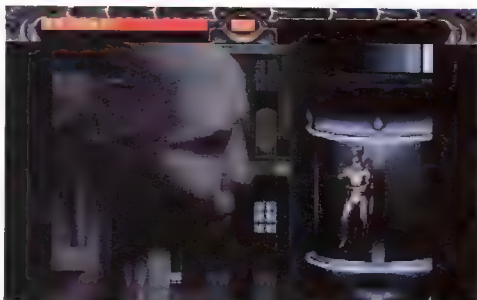
lerhand Strapazen in Kauf: Hauptdarsteller Val Kilmer zwängte sich in den engen Batsuit, Spaßvogel Jim Carrey hopste im grünen Riddler-Kostüm durch die

Flure von Wayne Tech und

Tommy Lee Jones verbrachte täglich mehrere Stunden beim Maskenbildner zwecks Verwandlung in Harvey Two-Face. Lohn der Schinderei war eine bemerkenswerte, inzwischen deutlich abgeflaute Renaissance des fast 60 Jahre alten Kult-Comics von Bob Kane. Hierzulande stieß der Film ohnehin auf eine allenfalls mittelprächtige Resonanz. Wer den Film gesehen hat, wird im Lauf des Videospiels von Probe Entertainment an einige wichtige Stationen erinnert: Die Bank von Gotham City kommt z. B. ebenso darin vor wie die gigantische Zirkus-Manege.

## Together forever

Als Solo-Spieler steuern Sie entweder Batman oder Robin mit Tastatur, Joystick oder Gamepad, die sich allesamt für diesen Zweck eignen. Bei den Multiplayer-Modi „Cooperative“ und „Competitive“ prügeln sich zwei Spieler mit- oder gegeneinander durch die acht Levels. Im Grunde beherrschen Batman und Robin die gleichen Schlag- und Tritt-Techniken, mit denen man die überraschend auftauchenden Rivalen auf den



In der Bank von Gotham City gelangt man via Aufzug in die oberen Etagen des Gebäudes, wo man die dringend benötigten Blaupausen findet.



Oft genug wird man von zwei Gegnern in den Clinch genommen und von beiden Seiten gleichzeitig „bearbeitet“.



Boden der Tatsachen holt. Upper-Cuts, Beinschwünge, Sprünge, blitzschnelle Drehungen, Würfe, Salti usw. sind mit den entsprechenden Tasten-Kombinationen problemlos machbar. Zusätzlich kann man sich per Batarang in höhergelegene Stockwerke hieven. Im Practice-Modus können die Techniken ausgiebig trainiert werden, wobei man nacheinander mit allen zu erwartenden Rivalen konfrontiert wird. Manche Kontrahenten hält man sich wegen etwaiger Nahkampfwaffen (Kettensäge, Elek-

troshocks usw.) klugerweise aus größerer Entfernung vom Leib, andere lassen sich mit einer raschen Folge von Faustschlägen in Sekundenschnelle ausschalten. Eine Leiste zeigt die verbleibende Energie der Beteiligten an, die sich durch Erste-Hilfe-Pakete (findet man z. B. hinter Blumenkübeln) auffrischen lässt.

## High-Tech

Wundersame Vokabeln wie Blue Screen- und Motion Capture-Verfahren eignen sich ei-

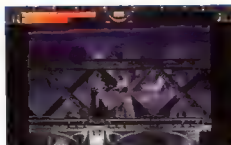
## Wink mit dem Zaunpfahl

Wie im Film läßt Ihnen der Riddler regelmäßig Hinweise in verschlüsselter Form zukommen. Das Sprüchlein „Solve my riddles and to secrets be led - if they aren't already over your head“ weist Sie z. B. auf eine Luke in der Decke hin, die zu weiteren Etagen führt.





nerseits hervorragend zur Verblüffung argloser Laien, ermöglichen zum anderen aber erst den filmreifen Auftritt eines Computerspiel-Helden und seiner Gegner. Für Batman Forever kramte man noch einmal die Original-Kostüme aus dem Fundus, steckte einige Kampfsportler hinein und filmte deren Gebärden. Die Bewegungsabläufe wirken entsprechend realistisch - und das, obwohl „nur“ die Standard-VGA-Auflösung genutzt wird. Und noch ein Fachterminus: Aus das Parallax-Scrolling sieht auf dem PC recht ordentlich aus. Weniger spektakulär sind die Licht- und Schatten-Effekte, Nebelschwaden, Explosionen und Spiegelungen, die erst den Reiz der Versionen für die 16- bzw. 32-Bit-Videokonsolen ausmachen. Ein echtes Ärgernis stellen die vielen mehrsekündigen Unterbrechungen dar, die durch das

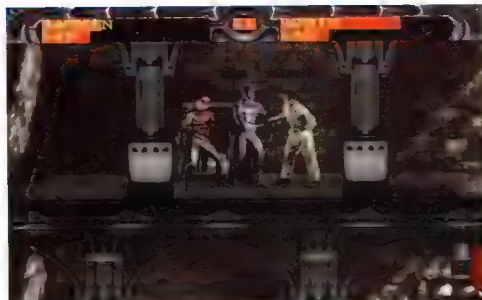


Über den Dächern von Gotham City wird Batman bereits von mehreren Angreifern erwartet.



Mit geheimen Button-Kombinationen werden die zwei Zusatzwaffen ausgelöst, die Sie zu Beginn Ihrer Mission mitnehmen dürfen.

Nachladen der nächsten Location bedingt sind und den Spielfluss empfindlich stören. Die Hintergrundmusik besteht aus zehn Audio-Tracks mit einer Spielzeit von über 30 Minuten. Freilich bekommt man



Bei den Multiplayer-Modi sind 2 Spieler zur gleichen Zeit in einem Level aktiv.



Im Trainingslager kämpft Batman bzw. Robin gegen frei wählbare Hologramm-Gegner, wobei der Schwierigkeitsgrad allmählich ansteigt.



da kein geschmettertes „Hold me, Thrill me, Kiss me, Kill me“ von U2 oder Seals „Kiss from a Rose“ zu hören, sondern aller-

hand Instrumental-Stücke mit mehr oder minder hohem Du-del-Faktor.

Petra Maueröder ■

## Statement

Nichts bleibt für die Ewigkeit - selbst die Wirksamkeit einer Lizenz wie Batman Forever nicht. Einmal angenommen, Sie mögen Batman trotz des Films immer noch und PC-Prügeleien sowieso. Dann werden Sie sich dieses Programm vermutlich auch dann kaufen, wenn Sie die Mängel kennen, die schon dem Mega Drive-Klienten negativ aufteil: Rauschige Sprachausgabe, extrem lästige Nachlade-Pausen innerhalb der Abschnitte sowie keinerlei Paßwörter oder Continues. Wie Ihnen der 10jährige aus der Nachbarschaft bestimmt glaubhaft versichern kann, sehen die digitalisierten Kämpfer in VGA nicht halb so cool aus wie mit den Anlagen von Nintendo oder SEGA. Dafür bekommt man faire Levels, zahlreiche Special Moves und eine vorzügliche Steuerung. Wer den 15 Mark für seine Kinokarte nicht nachtrauert, kann mit der Anschaffung des Spiels nicht viel verkehrt machen.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 35 MB	General Midi
CD 93 MB	Audio

### REQUIRED

486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

Zwei Spieler an einem PC

## RANKING

### Beat 'em Up/Jump & Run

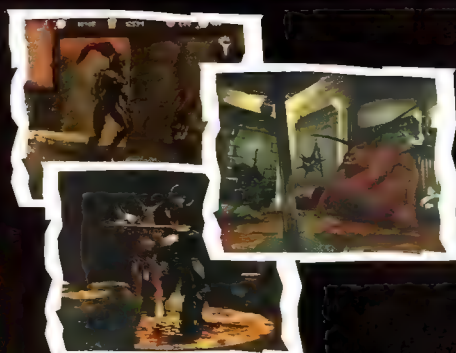
Grafik	75%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspann.	72%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-
CD-Advantage	gut

## 3 gemeine Mehrspieler-Modi:

Wächter gegen Helden, Wächter gegen Wächter und Deathmatch.

# BOULFROG



## DUNGEON KEEPER



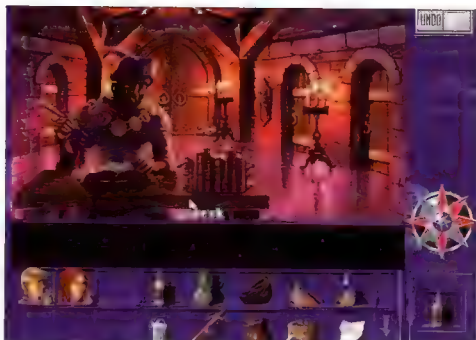
Shannara

# Adventure-Party

**Kennen Sie Shannara? Wenn Sie kein erklärter Freund von Fantasy-Romanen sind, ist das eher unwahrscheinlich. Das neueste Adventure von Legend Entertainment macht den Romanstoff aus der Feder von Terry Brooks jetzt auch den Computerspielern zugänglich. Wer ohnehin schon auf die Fantasy-Reihe steht, trifft hier alte Bekannte wieder.**

**F**antasy-Romane sind nicht jedermanns Sache - und bleiben meist einem Grüppchen von Hardcore-Freaks vorbehalten, die es nicht einmal kümmern, daß der eine oder andere Titel nur im englischen Original erhältlich ist. Trotzdem gibt es einige wenige Autoren, die mit ihren Büchern auch ein breites Publikum erreichen konnten. J. R. R. Tolkien

beispielsweise bewegte mit seinem Hobbitt ein Millionenpublikum, und auch Terry Brooks verstand es, mit seiner Shannara-Serie eine Masse von Romanfreunden zu begeistern. Da der Erstgenannte bereits vor vielen Jahren das Zeitliche segnete, mußte letzterer noch einmal ran, um im Auftrag von Legend Entertainment ein Spiel zu seiner Serie zu entwerfen. Das Adventure zur Buchreihe ist nicht etwa eine Umsetzung der Original-Handlung, sondern eine Art Zwischenabenteuer, das die Zeitperiode von Teil 1 zu Teil 2 der Serie überbrückt. Der Held des Abenteuers ist Jak Ohmsford, der auch in der Romanvorlage kurz auftritt. Als junger Mann macht sich Jak auf, um sich dem finsternen Hexenkönig Brona in den Weg zu stellen, der sich für eine einstige Niederlage an den Menschen, Elfen, Zwergen und Trolen rächen



**Der Desktop ist zweckmäßig angeordnet. Das Inventory, die Partymitglieder, ein Nachrichtenfenster und alle Ausgänge hat man auf einen Blick.**

will. Eine Chance bleibt dem Bösewicht nur, wenn die vier Rassen durch Haß und Mißtrauen getrennt sind, wie es zu Beginn des Spiels zunächst einmal der Fall ist. Jaks Aufgabe ist es nun, die Feindschaften zwischen den Völkern auszuräumen, damit sie sich mit geeinter Magie gegen den Hexenmeister stellen können. Dazu ist allerdings eine weite Reise vonnöten, die Jak durch viele gefährliche Gegenden führt. Im Stil einer großen Abenteuerreise ist dann auch das Adventure gehalten: Der Spieler lenkt Jak auf einer großen Übersichtskarte von Station zu Station seines Trips, löst vor Ort einige Rätsel und zieht anschließend wieder weiter.



**Nur durch Kommunikation bekommt man bei Shannara alle Hinweise.**



**Die SuperVGA-Grafiken machen der Fantasy-Vorlage alle Ehre.**

**Wenn es zu Kämpfen kommt, wird diesen Bildschirm umgeblendet. Leider ist das Kampfsystem so simpel für echte Rollenspiel-Atmosphäre.**

## Deutsche Version

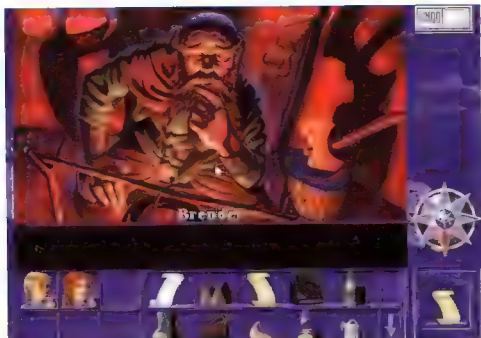
Für unseren Test lag lediglich die englische Version von Shannara vor, der Publisher Virgin ist mit der Übersetzung ins Deutsche aber schon fast fertig. Nach Angaben von Wolf Busch, der unter anderem für die Einddeutschung von Ultima 8 verantwortlich zeichnete, sei es die „umfangreichste Übersetzung, die er je für ein Computerspiel gemacht hätte“. Über 200.000 Wörter seien übersetzt und von mehr als 20 Sprechern vorgetragen worden. Als prominente Stimmen wurden die Synchronsprecher von Sean Connery und Robert Redford engagiert. Würde man alle gesprochenen Sätze der deutschen Version aneinanderreihen, so würde sich ein Text von drei Stunden Gesamtlänge ergeben.

## Die große Reise

Da der Ablauf der Geschehnisse innerhalb eines starren Rahmens vorgegeben ist, wird eigene Entdeckungslust auf der Landkarte nicht gefordert: der jeweilig anstehende Auftrag ist klar definiert und muß artig erfüllt werden, bevor man zum nächsten Ort weiterziehen kann. Die einzelnen „Mini-Ad-

ventures“ spielen sich zumeist auf begrenztem Raum mit wenigen Locations ab. Dementsprechend einfach ist die Lösung der gestellten Aufgaben - manchmal genügt es, drei oder vier Gegenstände zu finden und richtig anzuwenden, um zur nächsten Station vorzurücken. Eine recht interessante Idee war das Integrieren einiger Rollenspiel-Elemente, die die Fantasy-Handlung zusätzlich unterstreichen: auf seiner Reise trifft Jak ver-





Der Zwerg Brendel ist einer von mehreren Begleitern, die sich im Laufe des Abenteuers dem Spieler anschließen. Deren Fähigkeiten helfen Jak oft weiter.

## Statement



Ja was nun - Rollenspiel oder Adventure? Wer die Terry Brooks-Buchreihe wirklich gelesen hat, wird wohl am ehesten zur Kerngruppe der Hardcore-Rollenspieler zählen und die mickrigen RPG-Elemente in Shannara gerade mal belächeln. Wer hingegen als typischer Adventure-Spieler gelten will, ärgert sich über die Zerpfückung des Stoffes in chronologisch angeordnete Mini-Adventures. Überhaupt ist der Stoff ziemlich schwer verdaulich für Leute, die mit der Shannara-Reihe noch keinen Kontakt hatten. Teilweise müssen Bücher gewälzt werden, die fünfzehn und mehr Seiten an Hintergrundinformationen enthalten, aber nur zwei für die Lösung wichtige Sätze. Der Schwierigkeitsgrad der Puzzles ist nicht eindeutig einzuordnen: meist bleibt Legend logisch und hält das übliche Niveau, stellenweise hilft aber nur planloses Herumprobieren. Wer die Shannara-Saga kennt und schätzt, wird sich bestimmt sofort heimisch fühlen, die anderen sollten sich vor dem Kauf etwas länger auf dem Adventure-Markt umsehen.



Texte werden entweder gesprochen oder in diesem Fenster ausgegeben.

schiedene Charaktere, die sich ihm bereitwillig anschließen. Deren Fähigkeiten kann der Spieler zur Lösung einiger Rätsel einsetzen, aber auch im Kampf sind seine Begleiter eine willkommene Verstärkung. Zu Kämpfen kann es dabei einerseits zufällig während der Tagesreisen von Ort zu Ort kommen, andererseits gibt es allerdings auch unvermeidbare Scharmützel, die Teil der vorgegebenen Handlung sind. Das Kampfsystem erinnert in seinen

Grundzügen an bekannte Rollenspiele, bietet dem Spieler aber weitaus weniger Möglichkeiten, taktisch in das Geschehen einzugreifen. Ein Attributsystem mit Stärke- und Erfahrungspunkten wurde gar nicht erst eingebaut - der Spieler kann einzelnen Party-Mitgliedern lediglich befehlen, welcher Gegner in der nächsten Runde angegriffen werden soll. Rollenspieler werden also stark unterfordert.

## Fasse Dich kurz!

An witzigen Ideen mangelt es dem Spiel trotzdem nicht. Der Einfall mit dem eigenen Inventory für jedes Partymitglied, auf das der Spielleiter nur dann zugreifen kann, wenn es dem jeweiligen Charakter gerade in den Kram paßt, das Tagebuch

von Jak, in dem der Spieler alles bisher Geschehene jederzeit noch einmal nachlesen kann, und der gut programmierte Adventure-Parser heben Shannara stellenweise von der üblichen LucasArts- und Sierra-Kost ab. Ebenfalls fortschrittlich zeigt sich Legend in puncto Grafik und Sound. Alle Locations und Cha-

raktere werden in bester SVGA-Grafik präsentiert, die der Fantasy-Vorlage alle Ehre macht. Die vielen Konversationen zwischen Jak und anderen Figuren - die stellenweise einen ausschweifenden Charakter haben - werden mit gut gemachter Sprachausgabe unterlegt.

Thomas Borovskis ■

## SPECS & TECHS

VGA/ Tastatur	
SVGA/ Maus	
100%WIN 3.1/ Joystick	
WIN 95/ SoundBlaster	
HD 4 MB/ General Midi	
CD 620 MB/ Audio	

<b>REQUIRED</b>	
486/33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	

<b>RECOMMENDED</b>	
486/DX2-56, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	

<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

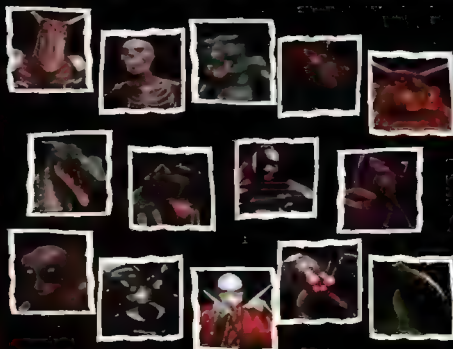
Adventure	
Grafik	80%
Sound	85%
Handling	70%
Spielspaß	68%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Legend Entert.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Steuern Sie zahlreiche Monster.

Erledigen Sie Helden um Helden.

# BULLFROG



# DUNGEON KEEPER



DAS BÖSE WIRD SIEGEN

Separation Anxiety feat. Spiderman & Venom

# Arachnophobia

Da rollen die Köpfe! Kein Mitleid mit dem Symbioten! Der Verpackungstext läßt keine Zweifel aufkommen: Jawoll, hier haben wir eine Software mit hohem intellektuellen Anspruch vor uns. Spiderman ist kein Browser für das World Wide Web, sondern einer der Superstars aus der Fachliteratur von Marvel Comics und seit Jahren bewährter Arcade Action-Held.

Jede noch so friedvolle Sommernacht verliert einiges von ihrer Beschaulichkeit, wenn man eines dieser plüschigen Geschöpfe aus der Familie der Spinnen über die Tapete huschen sieht. Peter Parker verpaßt die Chance, ein radioaktiv geladenes Exemplar dieser Gattung liebevoll mit seinen Haus-Puschen zu zer-

malmen. Das Biest haut seine Hacker an exponierter Stelle in die Haut von Peter, der sich daraufhin in Spiderman verwandelt - mit all den Attributen, die eine ordentliche Spinne auszeichnen. Nun geht er in seinem rot-blauen Dress auf Verbrecherjagd in New York, klettert die Fassaden der Skyscraper hinauf und setzt im Notfall seine Spinnennetz-Kanone (ein Wunderwerk der Technik - vermutlich von Sony) ein. Hauptdarsteller Nummer 2 heißt Venom und war mal sein ärgster Feind, doch jetzt macht er mit Spiderman gemeinsame Sache - auch in diesem klassischen Beat 'em Up von Acclaim: Da man alleine kaum eine Chance gegen die Schurken in den 13 weitläufigen Levels (Großstadt, Wald, Einkaufszentrum, Lagerhaus usw.) hat, sollte man zusammen mit einem Kollegen zu Gamepad und Tastatur greifen. Das Bild scrollt stationenweise weiter, sobald alle Randalierer inner-



Spiderman und Venom sorgen für gehörigen Wirbel: In dieser Szene zeigen sie eine zirkusartige Vorstellung mit doppelt gehocktem Salto.

halb eines Abschnitts krankenhaushausreif geprügelt wurden.

## Faust auf's Auge

Die Phantasie der beiden trickfilmähnlich animierten Haudegen kennt keine Grenzen - sie können Purzelbäume schlagen, Scheren- und Schwingerkicks ausführen, einen Angreifer am ausgestreckten Arm züchtigen oder ihn über dem Kopf rotieren lassen und dann quasi als „Finishing Move“ kunstvoll in die Menge werfen. Oder man schnappt sich eine Mülltonne und schleudert sie auf das an-

stürmende Gesindel. Freilich kann Spiderman auch ein Netz auswerfen oder sich an einem Faden über größere Ansammlungen von Halunken schwingen. Wegen der isometrischen Szenarien kommt es vor allem darauf an, daß sich Spiderman bzw. Venom auf einer „Linie“ mit den Kontrahenten befinden. Zusätzlich zum Spiel (läuft übrigens nur im Fullscreen-Modus unter Windows 95) liegt der Packung auch eine CD-ROM mit der Demo des ungleich unterhaltsameren „Interaktiven Spiderman Comic-Buchs“ bei.

Petra Mauwöder ■



Das Herzchen am rechten Rand spendet frische Energie.



Im dritten Level schlagen sich die beiden im Dschungel durch.

## Statement

Die ständig präsente Hoffnung „Irgendwann muß doch mal was Aufregendes passieren...“ erfüllt sich leider nicht - Level für Level gediegene Einfallslosigkeit. Nicht einmal den Haltern von Konsolen-Fossilien der 8 Bit-Generation wird so etwas heutzutage noch bedenkenlos zugemutet. Außerdem nerven Detailmängel wie die unabänderliche Tastaturbelegung und die fehlende Abstufung des Schwierigkeitsgrads.



## SPECS & TECS

VGA/ Tastatur
SVGA/ Maus
DOS/Win 3.1/ Joystick
Win 95/ SoundBlaster
HD 2 MB/ General Midl
CD 40 MB/ Audio

**REQUIRED**  
486 DX33, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 60, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
2 Spieler an einem PC

## RANKING

Action	
Grafik	65%
Handlung	55%
Handling	65%
Spielepaß	46%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft



Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!

# NACHBESTELLEN!



12/95



01/96



02/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: **COMPUtec VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.**

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES 12/95 mit CD ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 12/95 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 01/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 01/95 mit Diskette	zu DM 7.50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 02/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 02/96 mit Diskette	zu DM 7.50	
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

# ECHT & STARK

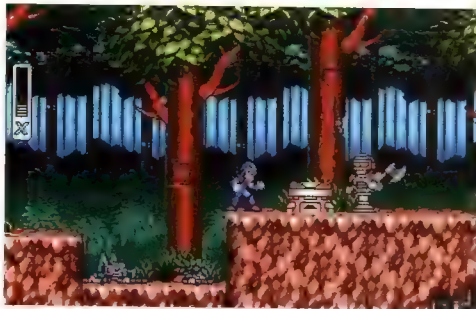
GESCHMACK  
IN VOLLER  
STÄRKE.



Mega Man X hat alles erreicht, was man als Comic-Figur erreichen kann: In den USA läuft noch immer eine gleichnamige Zeichentrick-Serie, es gibt ihn als Spielzeugfigur zu kaufen, und jetzt infiltriert Capcom auch noch den PC-Markt mit einer Plattform-Hüpferei.

Mega Man X

# Altmetail



Gelegentlich ist es klüger, einen Feind einfach zu überspringen, als sich mit ihm eine risikoreiche Auseinandersetzung zu liefern.

Im Gegensatz zu Nintendos Schwammerl-König Super Mario hat Mega Man X seine glorreichsten Zeiten schon hinter sich. Dadurch haben sich ein paar Capcom-Programmierer aber nicht abhalten lassen, acht komplett neue Levels zu entwerfen, die noch nicht für einen der Vorgänger in Modul-Form verbraten wurden. Die Sprite saust durch die verschiedensten Welten, die von einem „Maverick“ (auf Neudeutsch: „Obermoltz“) am Ende jedes Levels regiert werden. Unterwegs wird er von kuriosen Geschöpfen attackiert, die er mit seinem unbegrenzt haltbaren X-Buster aus dem Weg räumt. In der Eis-Landschaft treiben sich fuchsteufelswilde Pinguine herum, beim Unterwasser-Einsatz wird man von

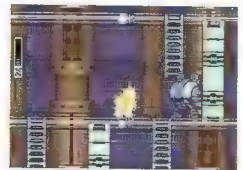
aggressiven Kraken auf Trab gehalten, und auch in den anderen Levels krecht und fleucht es, daß es eine wahre Pracht ist. Wer's bis zum Endgegner schafft und diesen besiegt, darf sogar den erreichten Spielstand abspeichern.

## Megalomanie

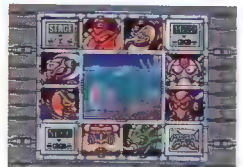
Wäre da nicht das sehenswerte Parallax-Scrolling, würde man die dezenten Animationen und die pixel-lastige Grafik am ehesten in die späte Phase der 80er Jahre einordnen. Der Anspruch ist jedoch deutlich höher, als es

die schlichte Aufmachung vermuten läßt, und legt den Schluß nahe, daß das Programm nicht gerade als familienzusammenführender Zeitvertreib gedacht ist. Immerhin klappt die Steuerung tadellos - wenn Mega Man X nicht gerade herumballert, hüpfert er wie ein Gummiball durch die Dungeons, turnt auf Leitern oder erklimmt selbst die steilsten Wände. Nostalgie hin oder her: Das Beste am PC-Mega Man X ist noch das robuste und präzise 6 Button-Gamepad, das zumindest den US-Versionen beigegepackt wird.

Petra Maueröder ■



Derartige „Elektro-Schocks“ zehren kräftig an der Energie.



Jeder der acht Levels läßt sich einzeln anwählen.

## Statement

Mega Man X gehört in eine Schublade mit Turrican 2 und ähnlichen antiken Funden aus dem Schatzkästlein der Computerspiel-Industrie: Unverfälschtes Jump & Run-Vergnügen mit Grafik, Musik und Soundeffekten im „old-fashioned style“ - also ein reichlich überflüssiges Spiel für einen 5.000 Mark-PC. Sega und Activision haben gezeigt, wie man's besser macht.



Die rotierenden Plattformen erfordern exaktes Timing beim Absprung, will Mega Man X nicht in die tödliche Schlucht purzeln.

## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
UDWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 6 MB	Audio

### REQUIRED

486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

### Jump & Run

Grafik	40%
Handlung	50%
Handling	75%
Spielepat	63%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend



DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



Das Profi-Spielermagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neusten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß.

In dem großen PC Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 5,- jetzt im Zeitschriftenhandel!

AKTUELLE AUSGABE AB 21.FEBRUAR ERHÄLTLICH!

## Panzer General 2 (Allied General)

## Tiger im Tank

Perfektes kann noch besser werden: Bei Panzer General, einem der besten und beliebtesten Hexagon-Strategiespiele, reichte bereits die Unterordnung ins lähmende Windows-Gefüge, um von Mindscape eine Beförderung auf die Version Zwei Punkt Null spendiert zu bekommen.

Die englische Version ist mit einem aussagekräftigeren „Allied General“ betitelt und beschreibt damit genau das, was den Käufer beim sogenannten zweiten Teil erwartet – nämlich das ursprüngliche Programm, diesmal jedoch aus Sicht der Alliierten. Als Befehlshaber der amerikanischen, russischen oder britischen Streitkräfte

zieht man während des Zweiten Weltkriegs in die Schlachten – davon gibt es exakt 39 Stück, zuzüglich dreier Kampagnen (Nordafrika, Westeuropa, Rußland) mit jeweils realem Bezug. Innerhalb einer vorgegebenen Anzahl von Runden müssen Sie den Feind – diesmal logischerweise die Deutschen und ihre Verbündeten – niedergerungen haben. Dazu befehlen Sie Ihre Panzer, Flak-Geschütze, Infanteristen, Zerstörer und Flugzeuge über ein in Sechsecke aufgeteiltes Gelände, greifen Städte und gegnerische Stützpunkte an oder kaufen zusätzliches Material ein. Eine Reihe von Punktwerten geben z. B. Reichweite, Erfahrung, Benzin und Munition an. Wenn Sie alle Aktionen abgeschlossen haben, ist der Computer oder ein menschlicher Rivale an der Reihe. Und das funktioniert jetzt sogar mit einer ausgeklügelten Option, bei der Spielstände via E-Mail ausgetauscht werden.



Weiter und Bodenverhältnisse beeinflussen den Ausgang des Kampfes.



Fast 40 Missionen und drei große Kampagnen stehen zur Auswahl.

## Statement

Eigentlich ein ziemlich starkes Stück, einen „Panzer General 1 für Windows“ mit Verbesserungen auf Update- und Mission-Disk-Niveau zum legitimen zweiten Teil zu erklären. Für die Freunde solch zeitraubender Strategie-Kaliber allerdings kein Grund zum General-Streik: First Class-Hardware vorausgesetzt, gehört auch der jüngste Spieß der SSI-Familie zu den ausgesprochenen Prachtstücken in diesem Genre.



Die Info-Fenster dürfen beliebig auf dem Bildschirm angeordnet werden und lassen sich per Mausklick zu einer schmalen Leiste verkleinern.

## Slow Motion

SVGA-Grafik, spärliche Animationen, authentische Schwarzweiß-Videos und eine Benutzeroberfläche mit Icons, Dialogboxen, Menüs sowie Scrollbalken hatte Panzer General schon vorher. Abgesehen von einer Handvoll verschiebbarer Fenster (Übersichts-Karte, Einheiten-Bericht) hat die Fast-1:1-Umsetzung auf Windows 3.1/95 also nichts gebracht. Stattdessen muß man jetzt – je nach System – teils drastische Performance-Einbußen in Kauf nehmen; der

Hersteller empfiehlt für das bißchen Grafik sogar ernsthaft den Einsatz einer Windows-Beschleunigerkarte.

Ungeachtet der völlig neuen und zweifellos reizvollen Missionskonstellation sollten Strategie-Einsteiger wegen der beachtlichen Komplexität die Finger vom sogenannten „Panzer General 2“ lassen. Gleiches gilt für alle, die noch auf einen Pentium 90 mit 16 MB sparen – in diesem Fall raten wir zum Vorgänger, der inzwischen zum Taschengeld-Tarif erhältlich ist.

Petra Maueröder ■

## SPECS &amp; TECS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOSWIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 6 MB / General Midi
CD 368 MB / Audio

## REQUIRED

486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, Quad Speed-CD-ROM

## MULTIPLAYER

2 Spieler via Modem / E-Mail-Option
-------------------------------------

## RANKING

Strategie	
Grafik	60%
Handlung	60%
Handlung	75%
Spielepaß	84%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI/Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut



# BATTLECRUISER 3000AD



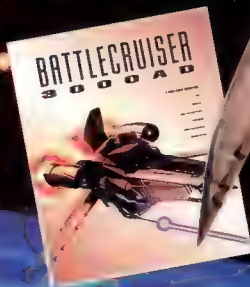
HANDEL



KAMPF

RESSOURCENMANAGEMENT

STRATEGIE



ERSTELLT VON  
**TAKE 2**  
INTERACTIVE SOFTWARE

ERHÄLTLICH AUF PC CD-ROM

Battlecruiser 3000AD and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software Inc.

Importeur in Deutschland: Dream-Computer, D-41061 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax. +49 (0) 2161 189722

Ecco the Dolphin

# Jump & Dive!

Wann bekommt man schon mal die Gelegenheit, sich in einen Delphin zu versetzen? Der SEGA-Klassiker Ecco the Dolphin macht es möglich. Da ein Genre wie „Jump & Dive“ bisher noch nicht erfunden wurde, fällt die Einordnung des Spiels nicht gerade leicht.

Der kleine Meeressäuger Ecco hat bei einem Unwetter seine ganze Familie aus den Augen verloren. Allein muß er sich durch eine bläulich schimmernde Unterwasserwelt aus 30 Levels kämpfen, in der zahlreiche Gefahren auf ihn warten. Gegner wie Quallen, Kugelfi-

sche oder Octopusse kannte man bisher nicht - und auch die Art, sie zu bekämpfen, ist bei Ecco sehr ungewöhnlich: kleinere Freßfeinde können mit der Schnauze gerammt werden, bei anderen hilft nur die „Beschallungsmethode“. Hierbei setzt Ecco seine Sonar-Fähigkeiten ein, um bestimmte Delphin-Lieder vorzutragen, auf die seine Gegner allergisch reagieren. Mit dem Sonar kann Ecco aber auch Sinnvolles tun; unter Wasser ist das Geiepse nämlich die einzige Möglichkeit der Kommunikation mit den Artgenossen. Wenn man mit der Steuerung erst einmal vertraut ist, läuft das Ganze nicht viel anders ab als ein „normales“ Jump & Run. Man schwimmt den Meeresraum von der Oberfläche bis zum Grund ab, sucht nach Hinweisen auf die Lösung des Levels, vermei-



Solche Luftsprünge waren in anderen Jump & Runs noch nicht zu sehen. Für Ecco the Dolphin muß der Spieler umdenken: die Steuerung ist ungewöhnlich.

det oder bekämpft seine Feinde und taucht zu guter Letzt wieder kurz auf, um Luft zu holen. Was die Windows-95-Version vom Konsolenspiel abhebt, ist ein überaus schnell programmierter SVGA-Modus sowie einige kleinere Features wie Maussteuerung, drei verschiedene Schwierigkeitsgrade und ein Fenster-Modus. Die superschnelle Hi-Res-Grafik muß bei der Hardwareausstattung aber teuer bezahlt werden - ein Pentium mit 60 MHz und 8 MByte RAM entspricht gerade der Mindestanforderung.

Thomas Borovskis ■

## Statement

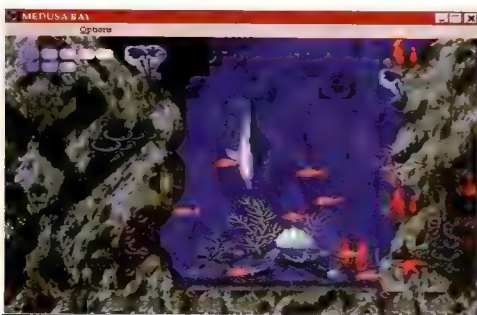
Faszinierend, was manchen Entwicklern so einfällt. Obwohl das Spielprinzip schon einige Jahre auf dem Walbuckel hat, stellt es für den PC etwas völlig Neues dar. Der kleine Delphin läßt sich gut steuern, der SVGA-Modus wurde anständig ausgenutzt und ein bißchen mehr Anspruch als bei anderen Actionspielen ist auch dabei. Man sollte sich Ecco auf alle Fälle einmal anschauen.



Über sein Sonar kann sich Ecco mit anderen Meeressäugern unterhalten.



Das Sonar dient aber auch zur Orientierung auf der Übersichtskarte.



Zu lange darf sich selbst ein Delphin nicht in der eisigen Tiefe aufhalten. Wenn der Sauerstoffvorrat zu Ende geht, ist dringend luftholen angesagt.

## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Midi
CD	185 MB Audio

REQUIRED	
Pentium 60, 8 MB RAM,	Doublespeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 60, 8 MB RAM,	Doublespeed-CD-ROM

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

Action	
Grafik	82%
Handlung	90%
Handlung	75%
Spiele Spaß	80%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sega PC
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	gut



# Die Schummelsoftware

- ohne teure Zusatzhardware -

## für PC-Spiele

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

### ■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

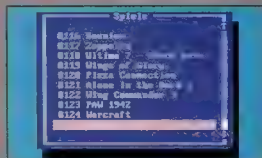
### ■ Der Self-Cheat-Modus...

...stellt Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

### ■ Der Trainer-Cheat-Modus...

...läßt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten“, „Munition“, „Level“ und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.

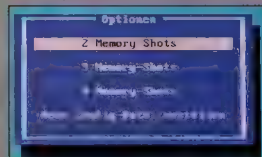
- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.

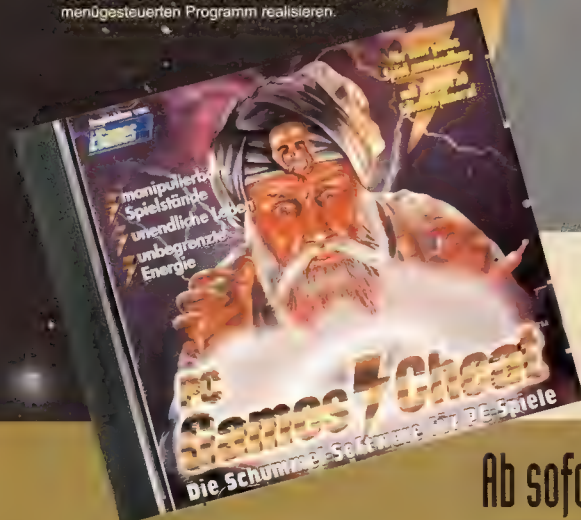


Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufrufbar.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES



Ab sofort für nur **DM 29,95<sup>\*)</sup>** im Handel.

\*) unverbindliche Preisempfehlung

Tempest 2000

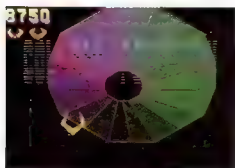
# Tempodrom

Das erste Spiel der Reihe „Aufgemöbelte Uraltklassiker“ für den Atari Jaguar war Tempest 2000. Da dieser Konsole kein Erfolg beschieden war, entschloß man sich, Tempest 2000 für den PC zu konvertieren - nach zahllosen mißlungenen Shareware-Implementierungen ein durchaus lobenswerter Gedanke.

Die Grundidee von Tempest ist eigentlich sehr einfach: Der Spieler steuert seine Spielfigur an der Kante einer gebogenen Fläche oder eines Zylinders entlang, auf der ihm diverse Gegner und Geschosse entgegenkommen. Sobald der Spieler alle Gegner abgeschossen hat, geht das Spiel auf einer anders geformten Fläche weiter.



Einige schwierige, grafisch gelungene Bonuslevels sorgen für Abwechslung.



Die schattierten Flächen machen das schnelle Spiel sehr unübersichtlich.

Tempest 2000 besteht genau genommen aus vier Spielen: das nahezu originalgetreue Tempest, das grafisch aufbereitete Tempest Plus, das zusätzlich einen computergesteuerten Mitspieler zur Verfügung stellt, Tempest Duel, mit dem sich zwei Spieler an jeweils einer Kante der Fläche im Splitscreen gegenseitig abschießen müssen, und dem eigentlichen Tempest 2000. Hier sind die Flächen farbig schattiert, zahlreiche neue Feinde tauchen auf, der Computer-Mitspieler hilft, man kann über Feinde springen usw. Für Abwechslung sorgen Bonuslevel, bei denen man seine Spielfigur an bestimmten Pfaden entlangsteuern muß - diese Levels unterscheiden sich derart vom eigentlichen Spiel, daß man völlig aus dem Rhythmus gerät.

Die Steuerung der Spielfigur erfolgt über Tastatur oder Gamepad, das direkte Gegenstück zum Original-Eingabegerät Trackball, nämlich die



Bei Tempest Plus ist der hilfreiche AI-Player direkt anwählbar, bei Tempest 2000 erscheint dieser computergesteuerte Mitspieler als Power-Up.

Maus, wird leider nicht unterstützt. Drei Tasten sind mit Schießen, Springen und Smart-Bomb (Vernichten aller sichtbaren Feinde) belegt.

## Fast wie vor 15 Jahren

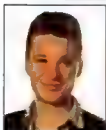
Auf den ersten Blick scheint Tempest nichts von seiner Spannung und Action verloren zu haben, sogar die Grafikqualität wurde zu 100 Prozent übernommen. Doch genau hier liegt auch das Problem: Durch die zusätzlichen Gegner und Geschosse wird das Spielfeld schnell unüber-

sichtlich. Die Auflösung von 320\*200 Pixel ist bei einem grafisch derart schlichten Spiel völlig unzureichend: die Position weit entfernter Gegner ist nicht zu erkennen, der bewegte Hintergrund, die schattierten Polygone, fliegende Schriften und Explosionsreste sorgen zusätzlich für wenig Übersicht. Immerhin wurde bei der Geräuschkulisse den Zeichen der Zeit gehuldigt. Über 60 Minuten mitreißender Techno-Audiotracks finden sich hinter dem gerade mal 1 MByte an Spieldaten auf der CD-ROM.

Harald Wagner ■

## Statement

Die Konvertierung dieses Spielhallenklassikers war eine erfreuliche Idee von Atari. Bei der Leistung moderner PCs ist es jedoch völlig unverständlich, daß dem Spiel nicht eine vernünftige Grafikauflösung verpaßt wurde. Gerade ein Spiel dieser Geschwindigkeit lebt von Fairness gegenüber dem Spieler, so aber kann man nur viel zu spät auf die herankommenden Feinde reagieren. In den späteren Levels kommt daher schnell Frust auf.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB / General Mod
CD	1 MB / Audio

**REQUIRED**  
486 DX-25, 4 MB RAM,  
SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
486 DX2-66, 4 MB RAM,  
SingleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
2 Spieler via Nullmodem  
oder an einem PC

## RANKING

Arcade Action	
Grafik	30%
Handlung	73%
Handlung	50%
Spielspaß	60%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Atari
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend



# Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig: Für nur **DM 14,90** können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen – mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!

**Dr. IRIS** AntiVirus Plus zählt zu den weltweit zuverlässigsten Antiviren-Programmen und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes Antiviren-Paket für DOS und Windows: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen Millionen von Anwendern in den USA, Japan und Europa (darunter viele namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause IRIS Software, die in rund 30 Ländern der Erde unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. Dr. IRIS AntiVirus Plus ist nicht als Shareware erhältlich!

Auch wenn Sie bereits andere Virens Scanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt Dr. IRIS AntiVirus Plus ein halbes Jahr lang als kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfassbar günstigen Vorzugspreis von insgesamt **DM 14,90** – das sind weniger als 5 Mark je Lieferung, und die Portokosten sind bereits im Preis enthalten (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virens Scanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der kommerziellen, lizenzierten Vollversion mit folgendem Leistungsumfang:

- **Kompl. deutsche Version für Windows ab 3.1** (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- **Zusätzlich dabei: Englische Version für DOS**
- **Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version**
- **3 aktuelle Vollversions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline durch den Hersteller**  
Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzvirten, „Trojanische Pferde“, Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virens Scanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.

- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeicher (RAM), überprüft Fliezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz“, um neue Arten von Computerviren abzuwehren

**6 Monate  
Virenschutz**

inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline  
nur **DM 14,90!**

## Absolut ohne Einschränkungen:

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang Dr. IRIS AntiVirus Plus ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abbelieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abkündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich) umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die Preise und Lieferbedingungen des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

## Virenschutz stets topaktuell!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im regulären Jahres-Abo erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur **DM 119,80**, die Versandkosten und eine ganzjährige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abpreis mit enthalten. Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankinzug (Lastschriftverfahren).

## BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

**Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo**  
(kommerzielle lizenzierte Vollversion, insgesamt 3 Lieferungen im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis  
von komplett nur  
(inkl. Versandkosten!)

**14,90  
DM**

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen, gegen Widerruf ausüben können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum

2. Unterschrift

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankinzug möglich.  
Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

## Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber

Ort und Name der Bank

BLZ

Kto.

## Lieferanschrift:

Name

Vorname

Straße

P.z./Ort

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Datum

Unterschrift

Was das Konsolen-Volk gut findet, kann für PC-User nicht schlecht sein: Im Austausch für Knaller wie SimCity 2000 und Theme Park rückt Sega mit Virtua Fighter und Sonic CD heraus. Mit Comix Zone erscheint ein originelles Jump & Run für Windows 95.

Der Comic-Zechner Sketch Turner und seine Schöpfung, der Spitzbube Shred Mortus, tauschen unvorhergesehenerweise ihre Identität. Jetzt ist der Grafiker plötzlich von einem Heer graugrüner Mutanten umgeben, die sich nicht nur gefährlich anhören (Strigil the Assassin, Gravis the Bully, Styx the Monk usw.), sondern es auch zweifellos sind. Das glaubt man spätestens dann, wenn einem die erstbeste Fantasy-Kreatur ein Metallrohr um die Ohren haut. Comix Zone ist kein Gag-Jump & Run wie Earthworm Jim und auch nicht so schön anzuschauen wie Pitfall: The Mayan Adventure. Seinen Reiz erhält das Spiel erst durch die extravagante Spielidee: Im Grunde entspricht das Level-Design ei-

Comix Zone

# Seitensprünge



Die typischen Sprechblasen (Bildschirm-Texte auch in Deutsch verfügbar) verstärken den Eindruck eines interaktiven Comics.

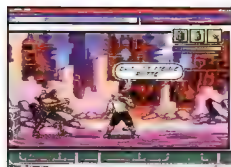
nem riesigen Comic-Heftchen, das in drei heitere Episoden mit insgesamt 70 „Kästchen“ unterteilt ist. Hat man in einem Rahmen aufgeräumt, alle Gegner beseitigt und die kleinen Puzzles (Schalter umlegen, Geheimgänge finden, Tonnen und Kisten verschieben usw.) gelöst, darf man seine Tour im nächsten Rahmen fortsetzen.

## Animierend

Sketch Turner lässt sich via frei belegbarer Tastatur-Kommandos oder Gamepad herumkommandieren. Der stämmige blonde Jüngling mit dem tren-

nen Zopf tobt wie ein Derwisch durch die Levels und hat ein paar nette Special Moves drauf, darunter Spektakuläres wie den „Serial High Kick Tornado“, den „Somersault Leap Forward“ (der Kinderkarten-Begleitschaft besser bekannt als „Rolle vorwärts“) oder den „Whirlwind Jump Kick“. Bis zu drei Gegenstände kann er bei sich tragen und per Knopfdruck einsetzen; dazu gehören seine bissige Hausratte, Messer, Granaten, Bomben und erfrischender Eistee, der ihm wieder auf die Sprünge hilft.

Petra Maueröder ■



Comix Zone läuft wahlweise im Fenster oder als Vollbild.



Pfeile deuten an, in welche Richtung Sketch die Odyssee fortsetzen kann.

## Statement

Wer sich für Wing Commander 3 einen Pentium 60 mit 8 MB RAM angeschafft hat, darf frohlocken: Damit kann er jetzt sogar Comix Zone spielen, das mit dieser Konfiguration erst funktioniert. Lob gib's für die klasse Spielidee und die gekonnte Comic-Grafik. Ein einziges continue-looses Leben wirkt sich aber hochgradig langzeitmotivations- und wertungsmindernd aus.



Einige Gegner werden von einer imaginären Hand direkt in den Comic gezeichnet. In der rechten oberen Ecke erkennt man die drei Extra-Waffen.

## SPECS & TECS

VEA	Tastatur
SVEA	Maus
ODSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	3 MB General Midi
CD	7 MB Audio

### REQUIRED

Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium, 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

### Jump & Run

Grafik	80%
Handlung	70%
Handlung	80%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 75,-
CD-Vorteil	ungenügend



**ANMELBÄNDE JE 25,-**[illegible]

Pflanz Löbzungen und wo wachstend -	
Plänen zu mehreren Spielern!	L P
Along in the Dark 1+2	L P
Planes of the Fish 1	L P
Chorus Street 1+2	L P
Captures of Camellay / Old Langow 1	L P
CPS Saarnhorn 1	L P
Ding Day 1+2	L P
Diebstahl - Chess strikes back.	L P
Eine 1+2	L P
Elm 1+2 (siehe Nr. C 64)	L P
Eyes of the Beholder 1-3	L P
Gedichte 2+3	L P
Go 1+2	L P
Indians Jungs 3+4	L P
<b>Ishbar 1-3</b>	<b>L P</b>
Kami's Quest 1+2	L P
Krieg 1+2	L P
Legend of Tyndal 1+2	L P
Learn How To Fly 1+2	L P
Mannhattan 1+2	L P
Mormon Mormon 1+2	L P
Night & Magic 1+2	L P
Palace of the Sun 1+2	L P
Honey Island 1+2	L P
Princess of Persia 1+2	L P
Quest for Glory 1+2	L P
Source 1+2	L P
Spieltheorie 101/801	L P
Star Flight 1+2	L P
Star Trek 25th Anniversary-Star Trek 1	L P
Uffner 1+2	L P
Vier 1+2 Uffner 1+2-fürge a Viet	L P
Unterwegs Underwands 1+2	L P
Wizards 47	L P

## SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?

**Unsere Preissenkungen helfen Ihnen dabei:**

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25.-** statt ... rechnen Sie selbst;
- **vergleichen Sie selbst die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!**

Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19,95 je Band erhalten.

Bitte beachten Sie unsere neue Rufnummer

**CPS FRANK HEIDAK**

Abteilung "DIE RATGEBER"

**BÜRGERSTRASSE 8-10 • 50667 KÖLN**



VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungsscheck oder Kreditkarte	DM 5,95
--	---------

bei Versand per Post-nachnahme ..... DM 9 95

bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3 - Zehlscheinentgelt

**TELEFONVERKAUF MO.-FR. 10<sup>00</sup>-14<sup>00</sup> UHR TELEFON (0221) 9687090**

**ACHTUNG: NEUE RUFNUMMER!**

**Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen unter der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung.  
Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. **FAXGERÄT (0221) 97 010 99****

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte oben bzw. links eindeutig den gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus bzw. kopieren sie - fertig!

**ACHTUNG - HÄNDLER!**

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereit. Einen Händlerkatalog senden wir Ihnen gerne nach Zuzahlung des Gewerbenachweises.

## AUFTRAGGEBER

NAME, VORNAME

STRASSE .....

PLZ ORT .....

TELEFON .....

Veränderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige werden ältere Angebote ungültig.  
PG 039

19 597

=====

[illegible][illegible]

KUNDEN-NR. (falls vorh.) .....

**Wollen Sie wirklich in die Spezialtruppe eintreten?**  
**PENG. Sie sind tot. Wollen Sie es nochmals versuchen?**

Perle, aber hätten Sie während Ihrer Ausbildung besser aufgepaßt, wären Sie vielleicht noch am Leben. Willkommen bei Police Quest: SWAT™. Sie werden mitten hinein-versetzt in die SWAT, die Eingetroppe der amerikanischen Polizei. In enger Zusammenarbeit mit dem Entwickler dieser Eingetroppe entsteht ein mehrerer 3D umfängliches Spiel, das Sie mit einem überaus realistischen Realismus (essell) wirt.

## POLICE QUEST

# SWAT™

Die Werben einer kreativen Ausbildung unterstützen, damit Sie Techniken und Waffen perfekt beherrschen. Sie sehen sich vielen Situationen gegenüber, in denen Ihr Leben davon abhängt, dass Sie in Sekundenbruchteilen die richtigen Entscheidungen fällen. Das Leben eines uneingeschränkten Bürger hängt von Ihrem Reaktionsvermögen ab ...

**PC CD-ROM**  
kompatibel mit  
Win 3.1/Win'95  
neueste Version

\_\_\_\_\_

**More Audible Downloads: MP3 and MP3**

### Handlerner Schwach im postmodernen

A photograph of a building at night, possibly a hotel or office building, with a large circular inset in the center. The inset shows a close-up of a person's face, which appears to be the subject of the investigation. The building has a sign that reads "abuja" above the entrance. The scene is dimly lit, with some lights visible on the building and in the inset.

S I E R R A

**KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-katalog auf CD-ROM**

Name ..... Vorname .....

Adresse .....

Stadt ..... and ..... Sierra-Spiele-kataloge

..... e n r o c t ..... W

..... Sport-Bereich .....

..... 6.990 D-Mark .....  
..... neuzulassen

Drei neue Flippersims im Vergleich

# Einer geht noch...

In Ausgabe 1/96 nahmen wir den ersten Schwung neuer Flipper-Simulationen unter die Lupe. Inzwischen haben sich drei neue Kandidaten auf unseren Schreibtischen angesammelt. Die Zahl der Neuerscheinungen wächst damit (Extreme Pinball von Electronic Arts aus Ausgabe 2/96 mit eingeschlossen) auf stattliche sieben an. Wer in diesem Vergleichstest den seit längerem angekündigten Full Tilt von Maxis vermisst, sollte seinen Blick auf Pinball 95 lenken, denn dieser wurde kurzerhand vor der Auslieferung noch einmal unbenannt. Ein direkter Vergleich der drei Kontrahenten zeigt auch diesmal wieder erhebliche Unterschiede in Spielbarkeit, Technik und Ausstattung auf. Die 90-Prozent-Hürde konnte nach Pro Pinball ein zweites Mal erklimmen werden.

## Pinball 95

Vermutlich um Verwechslungen mit dem Produkt aus dem Hause Virgin aus dem Weg zu gehen, wurde Full Tilt in letzter Minute noch in Pinball 95 umgetauft. Dieser

neue Name hat durchaus seine Berechtigung, denn das Spiel ist einzig und allein auf dem Windows-Betriebssystem mit der gleichen Zahlenkennung startbar. Die Tische Space Ca-



det (spielbare Demo auf unserer Cover-CD), Skullduggery und Dragon's Keep werden aus einer feststehenden Schrägperspektive dargestellt, die ungefähr die Hälfte des Windows-Bildschirms einnimmt. Der restliche Platz wird für die Anzeige des Punktestandes, der Ballnummer sowie kurzer spielbegleitender LCD-Animationen benutzt. Obligatorisch für ein Flipperspiel der gehobenen Klasse ist natürlich eine Multi-ball-Funktion, mehrere Schlägerpaare auf dem Tisch und kleinere Zusatzmissionen, in denen innerhalb einer vorgegebenen Zeit bestimmte Targets getroffen werden müssen. Allerlei technischer Schnickschnack wie Elektromagnete, bewegliche Figuren und ähnliches wurde auch nicht vergessen. Trotz CD-Version ist es nicht nötig,

die Original-CD-ROM im Laufwerk zu behalten.

## Fazit

Ein nettes Table-Design, gut simulierte Ballphysik und reichlich Abwechslung von Tisch zu Tisch zeichnen den Maxis-Kandidaten aus. Obwohl die Kugel ein bißchen klein erscheint, ist ihr Verhalten einwandfrei und physikalisch korrekt. Unfaire Stellen, bei denen der Spieler unverschuldet keine Chance hat, einen Ball noch zu kriegen, sind selten - deshalb stimmen Schwierigkeitsgrad und Motivation auch auf lange Frist. Etwas ärgerlich ist die obskure Tastaturbelegung, die zwar frei definierbar ist, sich aber partout nicht auf die gewohnten <STRG>, <SHIFT> oder <ALT>-Tasten legen läßt.

## Tilt!

Die Packungsrückseite nimmt dem Tester frech das Urteil vorweg: „Die beste Flipper-Simulation aller Zeiten“ habe man in der Hand. Aha. Tatsächlich enthält Virgins

Tilt! sechs Tables, die sich Gestaltung und Spielbarkeit erheblich voneinander unterscheiden, und den verschiedensten Geschmäckern entgegenkommen. Die Themen variieren vom bekannten Rummelplatz-Tisch mit Clownsgesicht und Quietsch-Soundeffekten bis zum

Myst&Majik-Table mit Rollenspiel-Inhalt. Wie bei Empires Pro Pinball entstammen auch hier die Tische dem Render-Computer. Allerdings stehen bei Tilt! drei grundverschiedene Kameraperspektiven zur Auswahl, die beim Konkurrenten zum Teil fehlen. Je nach persönlicher

Vorliebe kann man die „Pinball Dreams“-2D-Perspektive, 3D-Totale oder eine von oben nach unten scrollende 3D-Ansicht einstellen - selbst wenn der Ball gerade im Spiel ist. Die Ausstattung der Tables hält dem Vergleich mit Spielhallengeräten stand: Mit mechanischen Spe-



zialeffekten, Magneten und LCD-Spielen wurde nicht geizt. Der Schwierigkeitsgrad schwankt von Tisch zu Tisch. Bemerkenswert ist auch die Anleitung, die neben einem kurzen Abriss der Flipper-Historie auch Tips für die Profis bereithält.

## Fazit

Sechs verschiedene Tische, die der Qualität von Pro Pinball nahekommen, sind ein schlagendes Argument für den Vir-

gin-Kandidaten. Das einzige, was gegen Tilt! spricht, sind kleinere Unstimmigkeiten bei der Ballphysik (plötzliche Stocker oder Geschwindigkeitsschübe), die die Spieler nur durch viel Übung mit den drei Rempel-Tasten ausgleichen kann. Etwas störend fanden wir auch, daß das Anremeln des Tisches am Bildschirm nicht sichtbar gemacht wird: das Bild steht wie eine Eins - auch bei wiederholten (simulierten) Stößen an das Flippergehäuse. Die kleinen Nachteile macht

Tilt! aber mit seiner Optionen-Vielfalt, dem durchwegs genia-

len Tischdesign und seinem CD-Soundtrack wett.



# Pinball Wizard 2000

Mit Technik, die noch aus der Pinball Dreams-Zeit zu stammen scheint, versucht Ikarions Pinball Wizard 2000, in das Käufer-Herz vorzudringen. Als einziger der in letzter Zeit erschienenen Flipper-Simulationen kann der Wizard aber ein Construction Kit vorweisen, mit dem der Spieler auch eigene Tische entwickeln und weitergeben kann. Die mitgelieferten sechs Tables würden gut in die Reihe der 21st-Century-Flipper passen: aus der 2D-Vogelperspektive wird der Tisch am Spieler vorbeigeschrollt, und auch das Ballverhalten ist vergleichbar. Die

Multiball-Funktion und der optionale Hi-Res-Modus wurden natürlich auch nicht vergessen. Die Bedienung des Construction Kit wird im Handbuch ausführlich und sehr verständlich erklärt, bedarf aber trotzdem einiger Einarbeitung. Wer mit anderen Spielern Tische tauschen will, wird sich über Ikarions generelle Freigabe freuen: Selbsterstellte Tische dürfen nach Belieben verteilt werden.

## Fazit

Da das Tabledesign, die Ballphysik und die technischen Raffinessen bei Pinball

Wizard 2000 etwas mager ausfallen, ist das Construction Kit wahrscheinlich das schlagende Argument für Leute, die sich das Spiel anschaffen wol-

len. Die Engine, die den Tischen ihr Leben einhaucht, ist mit ihrer Multiball-Funktion und dem ruckfreien Scrolling zwar relativ solide gemacht, wirkt neben Spielen wie Pro Pinball oder Tilt! aber sehr hausbacken.



	Pinball 95	Tilt!	Pinball Wizard 2000
<b>SPECS &amp; TECS</b>			
Hersteller	.....Maxis.....	.....Virgin.....	.....Ikarus.....
Preis	.....ca 79,95 DM.....	.....ca 69,95 DM.....	.....ca 99,95 DM.....
Anzahl Tables	.....3.....	.....6.....	.....6 (+ Construction Kit).....
Perspektive	.....3D - Schrägperspektive.....	.....3 Perspektiven.....	.....2D - Perspektive.....
Multiball	.....ja.....	.....ja.....	.....ja.....
Schwierigkeitsgrad	.....mittel.....	.....niedrig - hoch.....	.....niedrig - mittel.....
Grafikmodi	.....bis zu 1024 x 768.....	.....bis zu 800 x 600.....	.....320 x 200, 640 x 480.....
<b>RANKING</b>			
Grafik	.....75.....	.....90.....	.....60.....
Soundeffekte	.....70.....	.....83.....	.....60.....
Musik	.....65.....	.....90.....	.....45.....
Ballphysik	.....75.....	.....80.....	.....65.....
Originalität der Tables	.....80.....	.....88.....	.....45.....
Ausstattung (LCD-Spiele,	.....70.....	.....86.....	.....55.....
Spielspaß	.....80.....	.....91.....	.....58.....

# PC-GAMES-PC

Der steht da wo's abgeht !!

## HIGH PERFORMANCE

~~OPTIMAL FÜR DROP-INS~~

### Soundblaster 16V

+ Double-Speed CD-ROM  
für verdammt schnelles  
Repetieren !

### Motherboard

CPU 486 DX2-80 PCI-Bus  
256 KB Cache  
4 MB RAM (PS/2)  
aufrüstbar bis 128 MB !

### CPU-Kühler

wenn's heiß wird  
bleibt er cool !

### Grafikboard

Trident 944 AGI IMB PCI  
für kosmische Farbcrashes!

**Fett**

### LION VGA

14" Zoll Monitor  
Flatscreen-Technik  
antireflex  
mit Powermanagement

**LITTLE TOWER MAGNUM POWER**



### Festplatte

730 MB  
Genug Platz für viele  
scharfe Games !

### Joystick

GENIUS J-08  
Total control  
for Space Patrol !

### 2 Aktivboxen

15 Watt Power-Sound  
Da gibt's was auf  
die Ohren !

### Space Mouse

die geht ab  
wie Speedy Gonzales !

## Bestell-Hotline !

**GNADE !!!**  
**Zu spät**  
**Er ist da !!!**

Computer-Discount 2000 GmbH  
Alexander Ekrot  
Auf dem Hahnenberg 1  
56218 Mülheim-Kärlich  
Tel. 02630-931-113  
Fax 02630-931-458



# PC-GAMES-PC

Der steht da wo's abgeht !!

## MEGA PERFORMANCE

### Power-Tower

viel Platz für  
excellente Features!

### Motherboard

PENTIUM 75 Mhz  
256 KB Cache  
8 MB RAM (PS/2)  
aufrüstbar bis 128 MB !

### CPU-Kühler

Cool down  
für heiße Action !

### Grafikboard

MIRO VIDEO 225D  
PCI - 2MB EDO-DRAM  
für farbige Orgien mit  
dem irren S3 Chip

### MAG DX 15 FG

15" Zoll Monitor  
Multiscan, Digicontrol  
mit Videospeicher  
Klasse !

### CD-ROM-Drive

Quad-Speed  
Die gibt richtig Gummi !!

### Festplatte

1080 MB  
Das Klingonen-Schiff  
unter den Harddisks !

### 2 Aktivboxen

60 Watt  
für richtige  
akustische Desaster !

### LION Faxmodem

14400 bps extern  
mit BZT - Irre Action  
durch Welt-Connection

### Genius Mouse Too und Logitech Wingman Extreme

mehr Kontrolle geht nicht !

**Bestell-Hotline:**

Computer Discount 2000 GmbH  
Alexander Ekrot  
Auf dem Hahnenberg 7  
56218 Mülheim-Kärlich  
Tel. 02630-931-113  
Fax 02630-931-458

**GNADE !!!**  
**Zu spät.**  
**Er ist da !!!**

## Speed Haste

# Nascar PLUS

Der mit Autorennen gesegnete Spielmarkt erhält nun aus der Shareware-Ecke einen weiteren Streiter im Kampf um perfektionierte 3D-Grafik, Sound, Realismus und vor allem Kunden. „Speed Haste“ von Noriaworks Entertainment steht anderen Produkten um nichts nach. Die Grafikeengine, die sich bereits in der Shareware bis zur Auflösung von 640x480 konfigurieren läßt, unterteilt sich in die detailreiche Strecke mit abwechslungsreichem Ambiente und Rennwagen, deren Struktur fast Automatenqualität besitzt. Der richtige Kick kommt jedoch erst mit der flüssigen Animation, abwechslungsreichen Kursen



sowie rasanten und verschiedenen Gegnern. Aus acht Tracks und sechs Wagen wählt man das erste Zeittraining. Profis fahren natürlich die gesamte Saison um den Pokal. Voll- und Sharewareversion bieten neben den Gefährten der Formel 1

auch Modelle aus der Nascar-Serie. Der Kampf um den ersten Platz geht nicht ohne kontrollierte Drifts, kleinere Rempeleien, Ausbremsen und einer gehörigen Portion Fingerspitzengefühl. Auf realitätsnahes Fahrgefühl wurde verzichtet



**Der Clou:** Sie können mit verschiedenen Fahrzeugen auf die Piste gehen.

und dafür eine Steuerung implementiert, bei der das Fahren richtig Spaß macht. Die Vollversion von Speed Haste kostet momentan (direkt aus USA) um die 79,- DM, was dem Spiel ohne weiteres gerecht wird.

## Xeno Phage

# Alien Bloodsport

Bereits in der Ausgabe 1/96 haben wir dieses neue Apogee-Produkt vorangekündigt. Jetzt ist dieses Zweikampfspiel sonderbarster galaktischer Kreaturen als Sha-

reware-Version verfügbar. Ähnlich der Epic-Konkurrenz One must Fall prügelt man sich in einer Rangliste mit teilweise mehrköpfigen oder mehrarmigen Aliens nach oben. Special

Moves und Kampfarten sind jeder Rasse zugeteilt. Ob Beißen, Schlagen oder Blutsaugen, alles ist erlaubt! Grafisch machen die Kämpfer einen ausgereiften Eindruck, der jedoch durch fehlende Animationsqualität getrübt wird. In der Testversion ist die Kämpferzahl auf drei beschränkt, und einige Optionen sind, genauso wie die unterschiedlichsten Austragungsorte auf fernen Planeten, nicht ver-

fugbar. Was als Hinterlegung an Grafik und Sound geboten ist, hält den bekannten Durchschnitt von Spielen dieses Genres. Unterschiedliche Kameraperspektiven, vom Close Up bis zum Weitwinkel, geben dem Spielgeschehen, das man auch in SVGA bewundern kann, das richtige Flair. Alles in allem kommt jedoch nicht der Spaß auf, der langfristig begeistern kann. Die Vollversion wird in Deutschland voraussichtlich ab April für ca. DM 79,- verfügbar sein.



**Xenophage** ist ein Kampfsportspiel ohne überflüssige Schnörkel: revolutionäre Neuerungen darf man nicht erwarten.

**Bezugsquelle**

ASTAT MEDIA  
Am Steinacher Kreuz 22  
90427 Nürnberg  
Tel.: 09 11/93 66 50  
Fax: 09 11/9 36 65 99  
je Programm: DM 6,50





Kann die Telekom einpacken?

# Internet-Talk

**E-Mails zu versenden ist mega-out, denn jetzt können Sie sich weltweit zum Ortstarif über das Internet unterhalten. Wie das funktioniert und welche Software Sie dazu benötigen, zeigen wir Ihnen im folgenden Artikel.**

**Z**um Telefonieren über das Internet benötigen Sie - neben einem PC und einem Internet-Zugang mit wenigstens 14.400 bps - eine unter Windows installierte Soundkarte. Lautsprecher sowie ein Mikrophon, wie es zum Lieferumfang der meisten Soundkarten gehört, ersetzen den Telefonhörer. Die Sprachqualität hängt wesentlich von der gerade verfügbaren Bandbreite im Internet sowie der Rechenleistung des PCs ab. Haben Sie eine Verbindung zu Ihrem Provider mit 14.400 bps, können Sie im Idealfall mit einer Verbin-

dungsqualität rechnen, die in etwa auf dem Niveau einer mittelmäßigen CB-Funk-Verbindung liegt. Sofern Sie nicht über eine Vollduplex-Soundkarte verfügen, die ein gleichzeitiges Sprechen und Hören erlaubt, läuft die Kommunikation ohnehin ähnlich wie im Funkverkehr ab - reden kann immer nur einer. Hinzu kommt noch die unvermeidliche Zeitverzögerung von etwa ein bis zwei Sekunden bei Überseeverbindungen, die aufgrund des Transfers durch das Internet noch deutlicher wird. Das gleichzeitige Sprechen ist nur mit bestimmten Soundkarten in Verbindung mit geeigneten Treibern möglich. Als Mindestkonfiguration benötigen Sie die im folgenden vorgestellten Programme, 8 MByte Speicher sowie einen 486DX/33. Für den Vollduplex-Betrieb ist ein DX-2/66 empfehlenswert. Zu den geeigneten Soundkarten gehören die SoundBlaster 16 von Creative Labs, für die es Treiber für den Vollduplex-Betrieb gibt,

die Terratec Maestro 16/32, die MiroSound PCM20 oder die Karten von Turtle Beach.

## Nach Hause telefonieren

Die Kontaktaufnahme kann - je nachdem, für welches Programm Sie sich entscheiden - auf zwei Arten geschehen: Haben Sie mit Ihrem Gesprächspartner einen festen Termin vereinbart und ist dieser ebenfalls online, können Sie sofort eine direkte Verbindung herstellen. Über die E-Mail-Adresse tauschen die Rechner automatisch die zur Kontaktaufnahme nötigen Daten wie die IP-Adresse aus, und in Sekundenbruchteilen ist eine Verbindung hergestellt.

Eine sinnvolle Alternative bieten spezielle vom Software-Hersteller installierte Telefon-Server, die Sie über Ihren Web-Browser oder direkt über die Telefon-Software kostenfrei erreichen. Wer Lust auf einen Plausch hat, klickt hier einfach einen der zahlreichen Namen an und kann sich über das Weiter in Australien oder ähnliche Banalitäten unterhalten.

## VocalTec Internet Phone 3.1

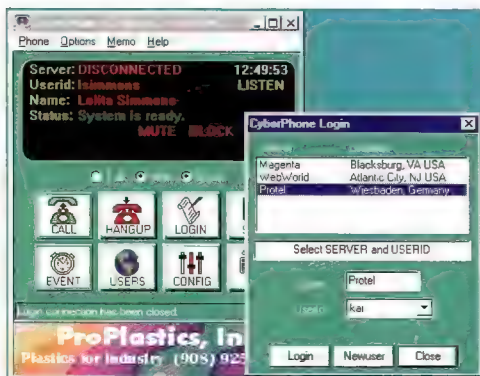
Eines der ersten Programme zum Telefonieren im Internet war Internet Phone vom israelischen Software-Hersteller VocalTec. Direkte Verbindungen sind über E-Mail- und IP-Adresse möglich, jedoch ist es weitaus interessanter, sich auf einem der Phone-Server anzumelden. Hier treffen Sie rund um die Uhr interessante Leute

und können auch Konferenzräume zu Themen anlegen, über die Sie sich unterhalten möchten. Eine Demoversion ist im Internet unter <http://www.vocaltec.com/> verfügbar - mit dieser können Sie allerdings nur Gespräche von 60 Sekunden Dauer führen. Die Bedienung erweist sich als unproblematisch. Mit Hilfe von Kurzwahlknoten können Sie recht einfach eine Verbindung aufbauen und über zwei Regler Lautstärke und Mikrofonempfindlichkeit regeln. Ausreichend Bandbreite vorausgesetzt, kommen erstaunlich gute Verbindungen zustande. Allerdings reagiert Internet Phone sehr empfindlich auf nachlassende Übertragungsraten. Der Preis beträgt 125 Mark, weitere Utilities werden nicht mitgeliefert.

Info: Softline GmbH, Rencher Straße 3, 77704 Oberkirch, Tel. (07802) 9240  
Internet:  
<http://www.vocaltec.com/>

## Quarterdeck WebTalk

Von Quarterdeck bekommen Sie ein Komplettpaket, bestehend aus WebTalk und dem



Einen guten Eindruck (übersichtlich, zahlreiche Optionen) hinterläßt Cyberphone, das derzeit noch als Betaversion frei erhältlich ist.





Web-Browser Quarterdeck Mo-saic. Neben Direktverbindungen, die mit Hilfe der E-Mail-Adresse aufgebaut werden, können Sie sich in themenorientierten Konferenzräumen auf dem Quarterdeck-Server (<http://web-talk.qdeck.com>) unterhalten. Hier werden Sie im Moment noch deutlich weniger Gesprächspartner finden als bei Internet Phone, da WebTalk erst seit kurzer Zeit auf dem Markt ist. Eine nette Gag ist die Weltkarte, auf der der Standpunkt Ihres Gesprächspartners eingezeichnet wird. Vorbildlich die Bedienung und Funktionalität der Software: So ist eine Aussteuerungsanzeige und ein Regler für die Empfindlichkeit des Mikrofons vorhanden. Um die Sprachqualität an die zur Verfügung stehende Bandbreite anzupassen, können Sie die Art und Qualität der Komprimierung wählen - theoretisch bis zu 44,1 kHz. Durch die Unterstützung von Standards wie GSM können Sie auch mit anderen Programmen wie Speak Freely kommunizieren. Bei WebTalk klingt die Sprache mitunter etwas verfremdet, liegt aber auf dem Niveau von Internet Phone. Und sollte die Sprachübertragung einmal zu schlecht werden, können Sie immer noch über ein Textfenster weiter kommunizieren. Eine zeitlich limitierte Demoversion von WebTalk bekommen Sie unter <http://www.qdeck.com/qdeck/demosoft/>, der Preis der Vollversion liegt bei 138 Mark.

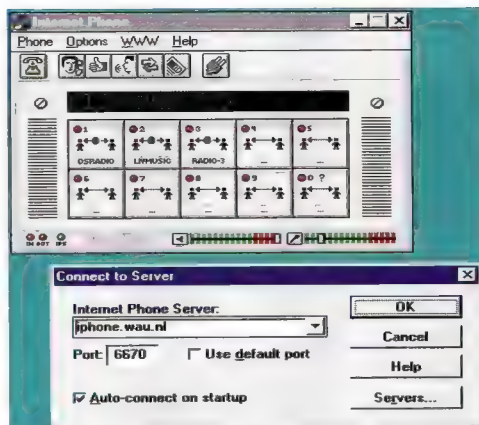
Info: Quarterdeck Office Systems GmbH, Fritz-Vomfelde-Straße 10, 40547 Düsseldorf, Tel. (0211) 59 79 00  
Internet: <http://www.quarterdeck.com/>

## Sonstige Programme

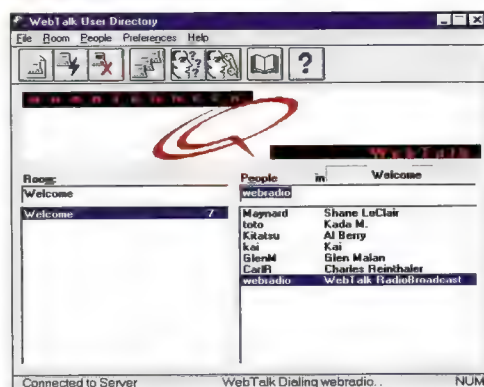
Ein weiteres, kommerziell vertriebenes Produkt ist Digiphone von Camelot, für das es in Deutschland noch keinen Vertrieb gibt. Für 90 Dollar wird ein recht simpel gestricktes Programm mit wenigen Features geboten. Ein öffentlicher Server existiert nicht, so daß derzeit nur Direktverbindungen möglich sind. Eine Demoversion wird nicht angeboten, dafür sind Werbung und Verpackung sehr auffällig ausgefallen. Weitere Infos bekommen Sie unter <http://www.planeteers.com>. Ausschließlich Direktverbindungen mit anderen Teilnehmern ermöglicht das Programm WebPhone der Internet Telephone Company. Eine verwirrende Benutzeroberfläche sowie ein vom Hersteller angebotenes Mitgliederverzeichnis gehören zu den wesentlichen Merkmalen. Das noch in der Entwicklung befindliche Programm können Sie in einer (stabilen) Betaversion unter <http://www.itelco.com/abru-fen>.

Auch Cyberphone ist noch in der Entwicklung und somit kostenfrei unter <http://magenta.com/cyberphone/> erhältlich. Über derzeit drei Server können Sie weltweit telefonieren, sich per Tastatur unterhalten oder sogar Dateien übertragen.

Als Public Domain und mit komplettem Sourcecode bekommen Sie Speak Freely, das gleich eine ganze Reihe von Kompressionsstandards unterstützt. Etwas umständlich in der Bedienung, versteht sich das Programm eher als Experimentierfeld, um die Möglichkeiten von Telefongesprächen über das Internet zu testen. Der speziell eingerichtete Phone-Server verfügt über eine Echo-Funkti-



Bei Internet Phone wählen Sie sich zuerst auf dem geografisch nächsten Phone-Server ein. Da alle Server untereinander verbunden sind, können Sie hier oft bis zu 100 Datenreisende antreffen.



Um die Klangqualität testen zu können, spielt Quarterdeck auf seinem Server im Konferenzraum „Welcome“ eine Radiostation ein.

on, die die von Ihnen gesprochenen Sätze nach einer kurzen Verzögerung zurückschickt - ideal zum Testen. Das Programm und weitere Informationen finden Sie auf dem (chronisch überlasteten) Server mit der Adresse <http://fourmilab.ch>.

## Fazit

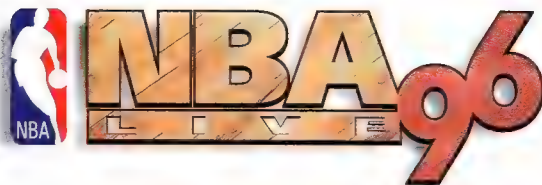
Die derzeit gefälligste Lösung zum weltweiten Telefonieren ist Internet Phone von VocalTec. Zwar fällt die Sprachqualität sehr unterschiedlich aus, und es werden keine weiteren

Komprimierungsstandards unterstützt, doch auf den fünfzehn weltweit installierten Servern finden Sie zu jeder Tageszeit einen Gesprächspartner. Quarterdeck dagegen bietet von der Software ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis, jedoch ist nur ein (oft überlasteter) Telefon-Server verfügbar. Speak Freely bleibt schließlich den experimentierfreudigen Anwendern vorbehalten, ist jedoch durchaus eine ernsthafte Konkurrenz zu den kommerziellen Produkten.

Christian Späthe ■







## Die NBA, die ganze NBA, und nichts als die NBA. Sie wollen Basketball spielen?

NBA Live '96 läßt Sie die nervenzerreißende Spannung der echten NBA hautnah miterleben. Mit der einmaligen Virtual-Stadium™-Technologie sehen Sie das Spiel aus jeder Feldperspektive und können jeden Alley-Oop-Paß, Power-Dunk und

Tip-In aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen. Neu bei der 96er Version sind außerdem die

Optionen "Spieler erstellen" und "Spielertransfer",

können. Aber Vorsicht - jeder Spieler der 29

darauf, Ihre Mannschaft zu übertrumpfen. Was

die Statistiken an. Anhand der Leistungsanzeigen



mit denen Sie Ihre Gewinnmaschine perfektionieren

NBA-Teams und der Conference-Teams wartet nur

Sie dagegen tun können? Sehen Sie sich einfach

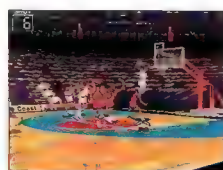
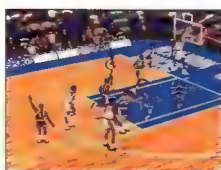
sehen Sie, wer die Körbe wirft und die Ergebnisse

in die Höhe treibt. Animierte Spieldiagramme illustrieren jede Veränderung der Strategie. Außerdem können

Sie, noch während der Ball fliegt, Spielzüge ansagen, und so die Ergebnisse direkt beeinflussen.

Und wenn es Körbe regnet, läßt Sie die Wurfanzeige wissen, aus welcher Richtung der Wind bläst. NBA

Live '96 komplett **in Deutsch. Basketball der nächsten Generation.**



# SOFTWARE



Mit den Neuerscheinungen der letzten Monate und den deutschen Umsetzungen der Interactive Magic-Palette deckt der renommierte Eutiner Spiele-Hersteller Software 2000 nahezu alle populären Genres ab: Archibald Applebrook's Abenteuer und Talisman verzaubern die Adventure-Freaks, das Kampfhubschrauber-Spektakel Apache Longbow läßt die Herzen aller Flugsimulations-Fans höher schlagen und Star Rangers bietet furiose Welt-raum-Action mit hochauflösender Grafik. Space Marines fordert sowohl Einsteiger als auch anspruchsvolle Strategie-Profis heraus, und mit Capitalism liegt nun endlich eine umfassende Wirtschaftssimulation vor, die diesen Namen auch wirklich verdient. Grund genug für das Team von Software 2000, unter den Lesern der PC Games eine Reihe wertvoller Preise zu verlosen.



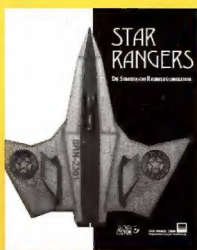
Möchten Sie mehr über Peacock wissen, rufen Sie Reiner Rüping unter  
Tel: 0 29 57 - 79 12 96 an, Fax: 0 29 57 - 79 93 60  
oder besuchen Sie Peacock auf der CeBit '96 (Halle 11, Stand A57).

**PEACOCK**  
TAKE





# 2000 WETTBEWERB



## 1.Preis

Ein kompletter PEACOCK-PC aus der TAKE-Serie mit allem, was dazugehört.  
Die technischen Daten im einzelnen:

- Intel Pentium-Prozessor mit 90 MHz Taktfrequenz ■ Mini-Tower-Gehäuse ■ 8 MB Hauptspeicher ■ 1 GB-Festplatte ■ QuadSpeed-CD-ROM-Laufwerk ■ 3,5" 1,44 MB-Diskettenlaufwerk ■ PCI Accelerator-Grafikkarte (1 MB VRAM) ■ MS-Windows 95 + großes Software-Paket (u. a. MS-Works, MS-Money, Corel Draw 4.0 usw.) ■ 14"-Monitor PEACOCK Top 14 H

## 2.Preis

US Robotics Sportster Faxmodem (14.400 bps)

## 3.Preis

PEACOCK Sound-Kit Pro (16 Bit-Soundkarte)

## 4.-6.Preis

Hochwertige Armbanduhr mit Talisman- bzw. Archibald Applebrooks-Motiv plus Überraschungs-Paket

# COUPON



Ordnen Sie die sechs alphabetisch geordneten Software 2000-Produkte nach Ihren ganz persönlichen Vorlieben. Dazu schreiben Sie neben jeden Titel die jeweilige Platzierung von 1 bis 6. Ihren Favoriten kennzeichnen Sie mit einer „1“, der Zweitplatzierte erhält die Ziffer „2“ und so weiter.

Apache Longbow
Archibald Applebrook's Abenteuer
Capitalism
Space Marines
Star Rangers
Talisman

Den Coupon schneiden Sie aus und kleben ihn auf eine Postkarte oder stecken ihn in ein Briefkuvert - und dann ab die Post an:  
**COMPUDEC Verlag**  
Redaktion PC Games  
Software 2000-Wettbewerb  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht teilnahmeberechtigt: Mitarbeiter von Software 2000 und des CompuDEC-Verlags. Einsendeschluß ist der 9. März 1996.

# COMING UP!

## DIE FUGGER 2

In dieser Ausgabe konnten wir Ihnen die ersten Bilder und Informationen zu Die Fugger 2 präsentieren. Das Produkt soll kurz vor der Fertigstellung stehen, so daß wir uns schon auf erbitterte Wirtschaftskriege und kleinere Scharmützel eingestellt haben. Unsere Erfahrungen lesen Sie in der nächsten Ausgabe!



## WING COMMANDER 4

Oft verschoben, jetzt endlich verfügbar - so kann man es zumindest dem Releaseplan entnehmen, denn bis zum Redaktionsschluß war der vierte Teil der Weltraumsaga immer noch nicht erhältlich. Trotzdem sind wir guter Hoffnung, daß es bis zur nächsten Ausgabe klappt. Auf alle Fälle ist Wing Commander 4 - The Price of Freedom ein heißer Anwärter für die Auszeichnung „Spiel des Monats“!



## REVOLUTION SOFTWARE

Wenn Sie ein Freund gut durchdachter Adventures sind, werden Sie sich bestimmt noch an das Beneath a Steel Sky erinnern. Hervorragende Comic-Grafiken und die daraus resultierende Atmosphäre machten das Spiel zu einem echten Renner. Die Macher, Revolution Software, arbeiten jetzt eifrig an einem neuen Projekt - und wir haben sie dabei beobachtet! In der nächsten Ausgabe finden Sie ausführliche Informationen und die ersten Bilder zu diesem Mammutunternehmen!

## CONGO - DESCENT TO ZINJ

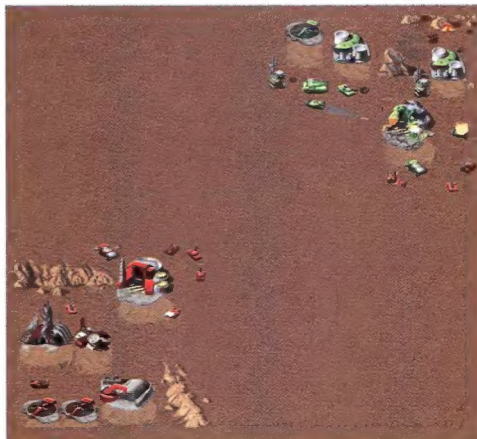
Mit reichlich Verspätung - schließlich ist der Film schon seit einigen Monaten aus den Kinopalästen verschwunden - erscheint nun Viacom's Filmumsetzung Congo - Descent to Zinj.

Wir haben das „interaktive Adventure“ auf Herz und Nieren getestet - unsere Eindrücke lesen Sie in der nächsten Ausgabe.



## COMMAND & CONQUER: DER AUSNAHMEZUSTAND

Darauf haben alle gewartet: Die Westwood Studios haben das laute Wehklagen ihrer zahlreichen Fans erhört und bringen mit „Der Ausnahmezustand“ ihre ersten Zusatzmissionen auf den Markt. Ob die neuen Levels die gleiche Faszination ausüben können wie das Originalspiel, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



**Die PC Games  
Ausgabe 04/96  
erscheint am  
6. März 1996**





## 15s **X**traterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann.

Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen. Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen (dann auch live), in Kürze ganz in Ihrer Nähe bei den Filialen folgender Händler:

- ESCOM
- Media Markt
- SATURN
- ComTech

Dort wartet Commander X außerdem noch mit einem Gewinnspiel, bei dem Xtraterrestrische **Snowboards** als Preis für Xtraterrestrisch gut beantwortete Fragen verlost werden.

**Just call or fax:**

**Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr**

**Infoline: 02 21-5 97 73-76**

**Mailbox: 02 21-5 97 73-85**

**Fax: 02 21-5 97 73-50**

**It's a Sony**



**Sony Computer • Peripherals • Components Europe**

A Division of Sony Deutschland GmbH  
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



KEEP THE SECRET



GET THE TASTE